

# ИГР

ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

№3(6) • 1998

журнал для любителей игр



# МАНИЯ

**QUAKE II**

**WING COMMANDER: PROPHECY**

**GRAND THEFT AUTO**

**DIABLO: HELLFIRE**

**AGE OF EMPIRES**

**LORDS OF MAGIC**

**MEN IN BLACK**

**IGNITION**

**CARMAGEDDON SPLAT PACK**

**RIVEN: THE SEQUEL TO MYST**

**РОЗОВАЯ ПАНТЕРА**

# СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ



## СХВАТКА



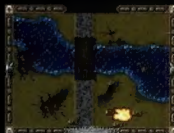
## ПРОТИВОСТОЯНИЕ



## ТРЕТИЙ РИМ БОРЬБА ЗА ПРЕСТОЛ



## ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ



Программные продукты можно приобрести у наших дилеров:

- |                             |                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| Soft Club - (095) 238-3889  | Новый Диск - (095) 932-6178       |
| Компьюлинк - (095) 931-9465 | Союз Мультимедиа - (095) 263-1039 |
| 1C - (095) 737-9257         | Азия - (095) 925-1304             |
| Си-Пи-Эс - (095) 930-0591   | Лайт Про - (812) 311-83-12        |
| Акелла - (095) 242-0323     |                                   |

# ИГРОМАНИЯ

## Учредители и издатели

ООО «Игромания»

Александр Парчук

Евгений Исупов

## Над номером работали:

Светлана Базовкина

Иван Базовкин

Тимофей Богомолов

Евгений Исупов

Ирина Карпова

Людмила Катаева

Дмитрий Коло

Андрей Михайлов

Александр Парчук

Нина Рождественская

Александр Савченко

Андрей Шаповалов

## Отдел рекламы и распространения:

Юрий Карпов (тел. 279-16-62)

Серьян Смакаев

(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)

Для писем: 109193, Москва,

ул. Южнопортовая, 16.

«Астрей», «Игромания»

E-mail: [igroman@online.ru](mailto:igroman@online.ru)

Тел.: 279-16-62

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован  
в Министерстве печати РФ.  
Свидетельство о регистрации  
№ 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.

Тираж 16.000.

Цена договорная.

© «Игромания», 1998

## Дорогие игроки!

Февраль не порадовал нас достойными новинками. Тем не менее мы постарались дать описания игр — может быть, не самых новых, но безусловно заслуживающих пристального внимания.

Мы подумываем о дальнейшем увеличении объема журнала, тем более, что создаем и в дальнейшем планируем создавать новые рубрики. С этого номера появилась рубрика «Размышляем». В ней публикуются статьи, которые, по нашему мнению, заинтересуют *игроманов* и, возможно, вызовут дискуссию. Если Вам есть что сказать и Вы хотите увидеть свою точку зрения в этой рубрике — присылайте письма.

Рубрику «Размышляем» мы открываем двумя статьями. Одна — о жестокости в компьютерных играх (в этом номере, в рубрике «Играем», как на подбор — и Quake II, и Carnageddon, и Grand Theft Auto). Вторая — для фанатов телевизионного сериала «Вавилон 5».

При активном участии компьютерного клуба «Game Galaxy» мы учредили для наших читателей конкурс.

Успехов!

Редакция

**Игроманы!** Если у вас есть свой электронный адрес (E-mail) и если вы не только способны осилить сложные игры, но и можете хорошо написать о них, то у вас есть шанс превратить развлечение в оплачиваемую работу. Звоните в редакцию или присылайте образцы своего литературно-игрового творчества электронной почтой по адресу [igroman@online.ru](mailto:igroman@online.ru). С нами сотрудничают не только жители столицы, но и *игроманы* из других городов.

Журнал «Игромания» приглашает распространителей — физических и юридических лиц. Распространять такой журнал, как наш — престижно и выгодно!  
Тел.: 279-16-62 E-mail: [igroman@online.ru](mailto:igroman@online.ru)

## ИГРАЕМ



Age of Empires ..... 10



Riven: the Sequel to Myst ..... 23



Carmageddon Splat Pack ..... 30

Diablo: Hellfire ..... 36

Grand Theft Auto ..... 52

Men in Black ..... 58

Quake II ..... 64

Lords of Magic ..... 79

Wing Commander: Prophecy ..... 87

Ignition ..... 101

Розовая Пантера ..... 106



## ЖДЕМ ИГРУ ..... 3

A.I. Alien Intelligence	Sanitarium
Battlezone	Trespasser: Jurassic Park
Blood 2	SWAT 2
Diablo 2	Warbreeds
Dune 2000	Третий Рим
Extreme Warfare	M.A.X. 2
Esoteria 3	Max Payne
Gothica	Восьмое путешествие
Krush, Kill & Destroy 2	Синдбада: Проклятие
Outwars	Карамонгула

## ВООРУЖАЕМСЯ ..... 117

Наступление Intel на всех фронтах, или Речная прохлада жарким летом ..... 117

## РАЗМЫШЛЯЕМ ..... 119

«Вавилон 5» на дисплее ..... 119
Время новой морали ..... 120

<b>НОВОСТИ</b> ..... 22, 29, 35, 63, 86, 100, 105, 118
<b>ХИТ-ПАРАД</b> ..... 122
<b>СМЕЕМСЯ</b> ..... 124
<b>КОНКУРС</b> ..... 125
<b>ЧИТАЕМ ПИСЬМА</b> ..... 126
<b>ПОДПИСКА</b> ..... 127

## ПОАЕМ РС ..... 111

Age of Empires	Joint Strike Fighter
Birthright	Jurassic War
Cadillacs and Dinosaurs	KKnD & KKnD Xtreme
Carmageddon Splat Pack	Loadstar
Chaos Island	Longbow 2
Close Combat 2: a Bridge	Shipwreckers! (Overboard!)
Too Far	Pinball Illusions
Dark Earth	PowerBoat Racing
Dark Reign	Quake II
Deer Hunter	Red Baron 2
Diablo: Hellfire	Street Fighter Zero
Grand Theft Auto	Streets of SimCity
Holiday Island	TinTin in Tibet
Ignition	Wing Commander: Prophecy
Men in Black	Worms 2
I-War	

## ПОАЕМ PLAYSTATION ..... 115

Brain Dead 13	Nightmare Creatures
Croc: Legend of the Gobbos	Rage Racer
Frogger	Rosco McQueen
G-Police	Shipwreckers!
Grand Theft Auto	Test Drive 4
MDK	Trash it
MK Mythologies: SubZero	Z
Nuclear Strike	

## A.I. Alien Intelligence

Разработчик: **Realtime Studios**  
Издатель: **Interplay**  
Выход: май 1998 г.  
Жанр: стратегия в реальном времени



Известная компания **Interplay** продолжает эксперименты на пользователях. Издавая последние время немало популярных игр в совершенно разных жанрах — здесь и **Carmageddon**, и **Fallout**, и **MDK**, и **Descent 2** — **Interplay** взялась за раскрутку совсем уж банального на сегодняшний день жанра — стратегии в реальном времени. Игрой подобного типа сейчас уже никого не удивишь. Настораживает лишь то, что **Interplay** до сих пор не возло на подобные игры. Видимо, решив поправить ситуацию, **Interplay** готовится раскрутить продукт под названием **A.I. Alien Intelligence**. Разработкой занимается малоизвестная компания **Realtime Studios**. Создатели игры обещают массу интересного: например, сочетание элементов реальновременной и пошаговой стратегии. **Игровым** со ставкам прозрачно намекают, что за образец пошаговой стратегии была взята дилемма **Master of Orion**. Премисом оттура в **A.I.** «перекочевали» дизайн кораблей и технологическое дерево (достаточно ветвистое, зато заметные полторы сотни технологичных пунктов в десяти различных областях — не шуток).



А вот сюжет игры вполне традиционен. Была планета, на которой случился ядерный катаклизм. Как всегда, наиболее хитрые успели вовремя «сделать ноги» и обосновались на одной из ближайших планет (планету и все остальные параметры можно выбрать, еще не начав игру). Вам преджужало извещать на свои хитрые плечи бремя ответственности за колонизацию. **Игровому** предстоит развивать все, что можно: летать и осваивать новые планеты. Пока вы действуете на одной планете, игра напоминает любую другую стратегию в реальном времени: строишь здания, сражаешься, про науку не забываем и т. д. Но как только сойдешь на своей планете нам надерст, можно двинуть в космос. Для перелетов, само собой, желательны космичес-

кие корабли, коих в игре несколько видов. Каждый из враждующих рас (их шесть, кроме нашей) располагает кораблями разных типов. При наличии способностей можно соорудить на основе имеющихся свои собственные модели кораблей (что знакомо по игре **MoO**). Назначение кораблей также различно. Некоторые могут летать только в открытом космосе, а некоторые — **transport**, **outpost** и **colony ship** — умеют садиться на планеты.

Планеты бывают пяти разных видов: со своими ландшафтами и погодными условиями. Иногда на планете можно встретить разумную жизнь. В этом случае конкурирующую расу можно вырезать на корню, подогнав к планете пару транспортов, груженных десантниками. Если одержите верх, то сможете поставить там свою космическую систему. Если же разрезать конкурентов не хочется, можно заключить с ними договор о ненападении. Для этих целей в игре имеется обширный дипломатический инструментарий. Наши могут быть по отношению друг к другу в состоянии войны, в полном нейтралитете или в союзе.



Для любителей поиграть на пару с другом в **A.I.** предусмотрен режим «multiplayer». Связь можно наладить посредством протокола TCP/IP, через LAN или по обычному модему. Предусмотрено два игровых режима: можно рука об руку штурмовать в светлое завтра, а можно играть против друг друга.

## Battlezone

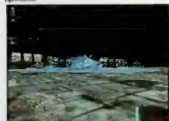
Разработчик: **Activision**  
Издатель: **Activision**  
Выход: апрель 1998 г.  
Жанр: 3D-action + стратегия в реальном времени



Все чаще встречаются игры, жанр которых сложно обозначить одним словом. Две дуэны иногда сложно обозначить. Большинство игрволов направлений если и не исчерпали себя, то уже близки к этому, и разработчикам как-то приходится выкручиваться, изобретая все новые жанры или хотя бы комбинации известных. **Battlezone** — типичный тому пример.

Впервые игра с таким названием появилась в начале 80-х годов на платформе **Atari** и представляла собой танковые бои без намека

на какую-либо графику (в привычном смысле, по крайней мере). Теперь, видимо, настало как раз то время, когда во имя прогресса необходимо обратиться не к **Pentium II 300 МГц** и не к **3Dx**, а к самым что ни на есть истокам. Из пыльных записок была извлечена игра, которой через пару лет ступит двадцать. Но если самим переиздать **Battlezone** была архаика про танки, то текущая версия уже несколько про другое. Танки, конечно, имеются, но не в чистом виде. Игра теперь сочетает управление танком (вертолетом, самолетом) с полновесной ресурсобойчей, тактическими сражениями и всем прочим, что присуще стратегии в реальном времени.



С сюжетом тоже получилось интересно. После его прочтения на изолонном припадке в стане ветеранов холодной войны как по ту, так и по эту сторону «железного занавеса». Дело в том, что в 80-е годы рождалось между нашей Родиной и загнанными Штатами (посредстве Берингова пролива) приключенье (превратилось, если точнее) метеорит. Подняв все паруса, к нему двинулись с разных берегов научные экспедиции. Причем попутать его удалось и нашим, и импортным ученым. Происходящее асысле спектральные анализы, айдотопные побежали на доклад: кто к предречению, а кто в ЦК партии. Выяснилось, что если немного подумать над метеоритом, то можно запросто выиграть гонку вооружений, настроив удивительных танков да крейсеров. Все бы хорошо, но метеорит оказался маловат: сырен на всю холодную войну не хватит. Решено было отправить на Луну крупную сверхмощную экспедицию для поиска ценного металла. Опять же, параллельно с планником до этого додумался их конгресс. Так и вышло, что на Луне вдруг стало танковато.

Вам предстоит возглавить одну из экспедиций, высидевшихся на спутнике, причем позволительно играть и за наших, и за американцев. Битва за металл ведется всеми доступными средствами: в вашем распоряжении не только пробойники и микроскопы, но и бронетехника, артиллерия, минометы и всякие летающие штуки. Насчитывается порядка двадцати устройств, которыми игрок может управлять непосредственно (сел — и пошел или полетел) и ничуть не меньшие виды статичного вооружения.

Основная ваша задача — выловить врага с богатой ресурсами территории. Для этого у вас должна быть хорошая техника. А чтобы она была хороша, ее нужно строить из металла немалого происхождения, который добывается тут же (в ход идут и подбитые танки с самолетами) и отправляется на заводы. Заводы можно строить только поверх термальных гейзеров, которые, само собой, немалого. Неподготовленному игроку придется нелегко, поскольку поначалу вообще неясно, что следует делать в первую очередь: гейзеры отключать, металл собирать или врага убивать.



Добавьте к этому разнообразие технических параметров, возможность их модернизации, сбор артефактов и сведений о приключениях, использование полностью трехмерного ландшафта в тактических целях — и станет понятно, что игра обещает быть интересной.

У тех, кого не удовлетворяют встроенные миссии, есть два варианта: воспользоваться поставленными вместе с игрой редактором сценариев или сыграть в дружном коллективе посредством LAN (до восьми игроков), Интернета (поддержку бесперебойного сервера обеспечивает Activision) или по модему.

## Blood 2

Разработчик: Monolith  
Издатель: GT Interactive  
Выход: сентябрь 1998 г.  
Жанр: 3D-action



Не успев Monolith закончить свое пятнадцатое произведение под названием **Riot** (основанное на движке Direct Engine), как у нее в разработке оказалась новая игра **Blood 2**, также использующая Direct Engine. Хотя к движку имеет отношение корпорация Microsoft, но издатель второй **Blood** будет уже не она, что это было с **Riot**, а неизвестная GT Interactive, сильно преуспевшая в разработке такого рода произведений.

Первая часть **Blood** была игрой очень веселой: веселенькая пелитра (все же доховецкий Build Engine полнестрою квейковского будет), веселый сюжет, а главное — возможность сыграть вражеской башней в футбол, что по достоинству оценят все пользователи, обладающие чувством юмора. Во второй части линять ногами мертвые головы также можно, плюс ко всему обещано, что головы эти будут куда натуральней. Большое человеческое спасибо создателям.



Сюжет второй части логически продолжает часть первую. Главный герой, Калеб, недоброжелительный кто-то в первой части, возвращается на Землю, чтобы замарать начатое. Он является одним из квартета «избранных». Играть можно за любого из четырех персонажей, у каждого из которых свое собственное, уникальное оружие, характеристики и проч.

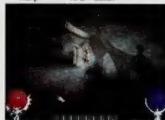
Оружие обещано аж тридцать видов, в т. ч. магические spell'ы и такие раритеты, как кукла Бутылки. Планируются четыре эпизода, в каждом из которых будет по восемь-девять уровней. Причем создатели хотят стоять от пороковой практики поиска ключей, ящиков, подделок, амбарных замков и прочей бранны, отпавляющей **забавы** от соиздания кровички. На каждом уровне перед игроками будет стоять вполне конкретная задача — в этом отношении **Blood 2** будет, по всей видимости, напоминать второй **Quake**.

Но самое сильное место новой игры — не сюжет и не обширный список индивидуальных средств уничтожения, а графика. Не даром **Blood 2** персонально ориентирован на трехмерные акселераторы — посредством Glide поддерживаются картонки с 3Dб-чипами, а также совместимые с Direct 3D железом. И все — ради повышения реализма: туманы, эффекты пропеллеров, идентичные динамическому освещению и пересчет теней в реальном времени. Понятно, что обеспечить подобную скорость при таком раскладе одними программными средствами нереально. К слову, **Blood 2** — едва ли не первый 3D-action, ориентированный исключительно на трехмерные акселераторы.

Помимо одиночной игры и конструирования собственных уровней с помощью прилагаемого к продукту редактора, игрок сможет развлекаться и в коллективе. Пособием LAN в режиме «cooperative» объединять свои усилия для борьбы со злом смогут сразу четыре игрока.

## Diablo 2

Разработчик: Blizzard Entertainment  
Издатель: Cendant Software  
Выход: декабрь 1998 г.  
Жанр: RPG + action



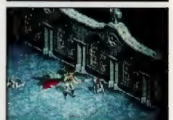
Blizzard — один из самых удачливых разработчиков в мире. Компания создала всего несколько игр, но все — безусловные хиты. Так было с **WarCraft** и **WarCraft 2**, «игрой всех времен и народов» — **Diablo**, так, по всей видимости, будет и с **Diablo 2**, работы над которой уже не первый месяц ведутся в Blizzard.

Недобитый в первой части Дьябло возвращается из ада с тем, чтобы на этот раз окончательно и бесповоротно захватить мир, состоящий во второй части уже из четырех различных городов. По пути к мировому господству Дьябло планирует освободить своих братьев — Мефисто и Баала, которые вместе с ним составляют колоритное трио под названием «Первичное Зло».

Разработчики обещают унести свои прошлые неудачи. Например, статичные городские пейзажи больше не будут статичны. Повсюду будет жизнь во всех ее проявлениях — сущие мирные горожане, летящие по небу птицы, теку-

щая вода. Да и города будут располагаться в живописных местностях.

Количество доступных главных героев будет равно, видимо, пяти. Пара героев будет специализироваться в оккультных науках, пара — в науках что ни на есть прикладных науках (это когда приходится по зубам), а еще один герой (точнее — героиня) будет совмещать в себе всего понемножку. Ваш выбор сильно повлияет не только на игровой процесс, но и на окончание игры.

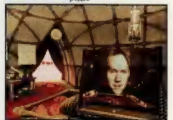


Не секрет, что большинство поклонников **Diablo** любят игру исключительно за богатые сетевые возможности. Учитывая это, **Blizzard** расширит количество участников сетевой игры (предположительно — до восьми, как минимум — до шести человек). Планируется также несколько поменять принцип игры через Интернет. Главным образом изменения затронут нечетких на руку игроков, всегда готовых «уделать» ближнему при помощи новейшей cheat-программы. К вняной радости поклонников честной игры, в **Diablo 2**, скорее всего, не пройдет большинство существующих для первой части махинаций, поскольку за борьбу с читерами **Blizzard** взялась основательно уже во время работы над старой игрой. Так что ситуация с пошлыми латаньем «дырок» уже после выхода игры, как это случилось с **Diablo**, со второй частью не должно повториться.

Графическое исполнение также претерпит некоторые изменения — полностью переработанный движок будет абсолютно трехмерным.

## Dune 2000

Разработчик: Westwood Studios  
Издатель: Virgin  
Выход: сентябрь 1998 г.  
Жанр: стратегия всех времен и народов



Скорее случится праздник на улице всех тех, кто застал еще первую **Dune**. Точнее, вторую, но

перую в своем роде. Компании Westwood решили напомнить подрастающему поколению **Star Wars** о том, что и до **C&C** были игры. Отрадно, что Westwood практически не изменит сути игры, поправив лишь ее внешний вид и наконец-то введя режим «multiplayer».

Для совсем маленьких будут нелихими похищения. Имеется планета Дюна. За обладание этой планетой ведут борьбу три Дома — Atreides, Harkonnen и Ordos. Ресурсы всего один — спайс. Воды, кристаллы, леса, нефть, камни, угля, золота, энергетические бассейны и прочие вещицы нет в памяти. Среди ресурсов ползает порой черенок, который, если в плохом настроении, может покрыть дорожку сердцу тачки и менее дорогую живую силу. У каждого Дома имеются советник (в новой версии советники и заставки между миссиями будут исполнены на качественно новом уровне — возможно видео или традиционные для Westwood'a тематические ролики). Также у Дома имеется некое супероружие, которое больше нет ни у кого. У Atreides это «Sonic Tank», у Harkonnen — «Devastator», у Ordos — «Devilator». К слову, никаких новых юнитов в **Dune 2000** появиться не должно (за исключением инноваций, действующих, как и в **C&C**).



Миссий, по одним сведениям, будет 27 (по 9 за каждый Дом), что полностью дублирует **Dune 2**, а по другим сведениям — 45. В любом случае те миссии, которые были в **Dune 2**, войдут в **Dune 2000**, причем в том же порядке.

Главное отличие новой игры — графика и наличие режима «multiplayer». Графика будет шестнадцатиточечной, используются все современные эффекты. Косметические изменения затронули интерфейс. Многопользовательская игра сможет играть до восьми человек через LAN и поддерживает Интернет.

## Extreme Warfare

Разработчик Triobyte  
Издатель Red Orb  
Выход апрель 1998 г.  
Жанр трехмерный боевик + стратегия в реальном времени

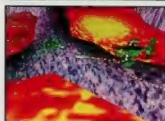
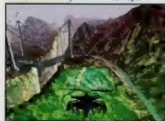


**Extreme Warfare** — очередная попытка совместить несомненное. Стратегию на этот раз хотят скрестить с полноценным экшеном. Сейчас

такие гибриды очень модны: достаточно вспомнить о грандиозном провенте Activision под названием **Battlezone**, который появился едва ли не одновременно с **Extreme Warfare**.

Игра, судя по всему, будет напоминать **Descent**, но без стен и потолков — эдакий **Descent** на улице. Еще можно вспомнить игру **Terminal Velocity**, которая тоже чем-то сходила с **Extreme Warfare**.

Боевые действия разворачиваются на планете Марс. Давным-давно на ней жила марсиане, но вот стало им тесновато, и решили они освоить земные просторы, умертвить всех динозавров, слепя создать атмосферу и частично тура побеселиться. Но не успели они и подумать об этом, как на Марс случился загадочный катаклизм, в результате которого проблема перенаселения решила сама собой — практически все умерло. Те, кто не умер, улетели жить на дальние звезды. Потом прошло много миллионов лет, земляне наконец-то научились летать между планетами и прилетели на Марс. С помощью дружественных цивилизаций планета была благоустроена и миллионы колонистов двинули на нее жить и трудиться. Через некоторое время на Марс случайно был обнаружен странный артефакт — нечто вроде маяка, посылающего сигналы в дальний космос. Ученым не удалось расшифровать ни посылаемые, ни получаемые в ответ сигналы. Однако удалось установить, что источник ответных сигналов приближается к Земле и, соответственно, к Марсу. Тут правительство объявило всеобщую мобилизацию, и ученые стали спешно изобретать новое оружие. Потом над Марсом был обит чужеземный разведывательный корабль, осмотрев который, ученые пришли к выводу: грядет интервенция. Но было уже поздно — крутейшая космическая армия вторглась в наши воздушные пределы и напала на планеты порядок. Единственное, за что еще можно поспрашивать — за Марс.



Этим вам и предстоит заняться. Играть можно как за людей, так и за пришельцев. У тех и у других имеются на вооружении пять классов устройств — такж, джип, военный и транспортный вертолеты и пехота. Техника снабжена необходимым вооружением — лазерами, пушками, ракетами, осколочными и даже ядерными бомбами. Основное развлечение будет представлять, по мнению авторов, не оружие, а сетевая игра. Играть через Интернет одновременно смогут до

32-х человек, при этом все их действия можно будет видеть на поле боя одновременно. Также имеется возможность кататься вдвоем на одной тележке — один в роли летчика (водителю), а второй — в роли стрелка (пулеметчика).

В игре будет более двух десятков multiplayer-миссий и более полтора десятка одиночных. Будут попадаться и довольно оригинальные задания: например, пробраться незамеченным в штаб противника и выкрасть планы наступления.

Все действия будут осуществляться в реальном времени, что, учитывая полную трехмерность игры, наличие спецэффектов и сверхвысокий frame rate при игре через Интернет, выводит **Extreme Warfare** в разряд уникальных произведений.

## Esoteria 3

Разработчик Mobius Design  
Издатель Bantaid Digital Ent.  
Выход май 1998 г.  
Жанр трехмерный боевик от третьего лица в смеси с восточным



Пожалуй, лауре создателей **Tomb Raider** а все еще не дают покоя некоторым разработчикам, упорно сочиняющим свои «приключения от третьего лица», а точнее — «приключения с видом на татуировку главного героя». К сожалению, в данной игре пятая точка принадлежит не женщине, пусть даже мужественной и с пистолетом. Так что эта игра — на любителя.



Сюжет незагадочный. Была планетка — Azaria, жители которой однажды решили с ней «свалить». Стелет на пару световых лет от родимого астероида, они выбрали подходящие планеты, назвали их Эзотериями (Esoteria) и стали на них жить. На Эзотерии-одной вскоре случился государственный переворот, в результате которого планетой стал управлять человек по имени Cohen Soldeen. Превали он весьма круто, и через пару дней его правления на планете осталось совсем мало народа. Но лидера это лишь вдохновило, и он решил заняться другими планетами. Тем временем на планете Эзотерия-три росла и крепла оппозиция, состоящая из местных жителей и беженцев с первой Эзотерии. Они порешили свергнуть гада. Но сделать это непросто: на службе у него состоит некое ки-

бюрократическое существо, которое запрограммировано на уничтожение всех инакомыслящих. Во время одной из жарких сражений парням с первой Эзотерии удалось войти в ядро вражеского терминатора. Добрые и мудрые ученые с третьей Эзотерии похвастались чуткой открыткой в его электронный мозг, и существо встало на сторону оппозиции. Вам предстоит управлять этой кибернетической шуткой, исследуя необычные просторы, убивая подручных заварящегося правителя и сая доброе, вечное и тому подобное.

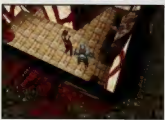
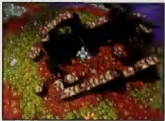


Создатели игры не стали делить мир на уровни или эпизоды, предоставив вместо этого полную свободу игрокам. Можно заходить в любые помещения, гулять по полям, лесам, массивам, наслаждаться видами издалека и другими элементами ландшафта. Робот-человек умеет прыгать, бегать, уклоняться от шарами и т. п. Дополняет картину свободно парящая над головой главного героя камера, которую игрок может поворачивать как ему угодно.

Игру можно запускать и с товарищами: до шестнадцати человек по локальной сети или через Интернет.

## Gothica

Разработчик: Tinman Studios  
Издатель: Tinman Studios  
Выход: март 1998 г.  
Жанр: RPG



Неизвестная до сих пор компания Tinman Studios заявляет о себе довольно серьезным продуктом в жанре RPG. На создание такой игры уйдет достаточно много человеческих и финансовых ресурсов, однако это дебютантов не останавливает.

Игра уже практически готова, и Tinman Studios спешно подыскивает издателя. Как и большинство подобных игр, **Gothica** погружает **экспрессионистов** в фантастический мир (несколько городов с окрестностями), населенный гоблинами, эльфами и прочими тварями, которых можно пострелять в кюветах Толкина. По поводу совета разработчиков особо не распристрастуются, ясно одно — управлять вам предстоит человеком, который что-то в этом мире может.

В распоряжении нашего бойца всевозможные орудия убийства (как для дальнего, так и для ближнего боя), магические заклинания, а также множество других полезных вещей. За его перемещением вы наблюдаете при помощи «интеллектуальной» камеры, выбирающей ракурс на свое усмотрение.

К плоским играм можно отнести продвинутой движок, ориентированный на большинство популярных трехмерных акселераторов. Создатель обещает строгое соблюдение во время баталий всех законов физики, а также анонсирует новый подход к моделированию персонажей. Теперь эльфы отличаются не только от гоблинов, но и друг от друга: двух однихковых эльфов не отличишь.

Будет предусмотрен режим «multiplayer».

## Krush, Kill & Destroy 2

Разработчик: Beam Software  
Издатель: Electronic Arts  
Выход: сентябрь 1998 г.  
Жанр: в вы как думаете?



Как и большинство уважающих себя разработчиков, австралийская компания Beam Software активно наживает на успехе своих прошлых произведений. След за **K&K&D** и **K&K&D Xtreme** в скором времени появится полноценная вторая часть **Krush, Kill & Destroy**.

В свое время (а было это в период повального увлечения реал-тайм-стратегиями) игра **K&K&D** оставила впечатление довольно серьезного продукта. Не выходя за рамки C&C-направление, она, тем не менее, принесла в жанр нечто новое. Например, продвинутый интерфейс, назидательный подражатель.

Теперь же пришел черед ответить самой Beam Software. Ответить у нас есть чем: во второй части появятся три абсолютно новых ландшафта, исполненных в превосходном SVGA (мирный постапокалиптический городской пейзаж, пустыня и высокогорный ландшафт). Отличительной чертой всех арен будет их интерактивность: любой мост, к примеру, можно будет взорвать. Каждый из враждующих сторон снабжен арсеналом более чем полусотней всевозможных юнитов, в числе которых появятся аэроботы и все-

ма продвинутые концы-конструкторы. Что касается интерфейса, то теперь, видно, сама Beam Software решила у кого-нибудь что-нибудь перенять. Известно, что будет реализована система передвижения юнитов по контрольным точкам.



Игра будет содержать предположительно около сорока миссий, причем сюжет будет нелинейным: выбор последующей миссии напрямую зависит от качества выполнения предыдущей. Ролики, представляющие миссии, выполнены с применением технологии «motion capture».

О режиме «multiplayer» известно пока лишь то, что как минимум будет сетевая поддержка (до восьми игроков).

## Outwars

Разработчик: Singletrac  
Издатель: Microsoft  
Выход: апрель 1998 г.  
Жанр: 3D-action



Microsoft продолжает реализовывать себя в качестве игрового издателя. Надо сказать, что с каждой изданной игрой позиция Microsoft в этом секторе рынка заметно укрепляется. Но неизвестно, что станет с этими позициями после того, как Microsoft опубликует очередной продукт под названием **Outwars**, поскольку на этот раз жадная до денег корпорация покусилась, пожалуй, на самое светлое, что есть в игровом мире — на 3D-action. Если некоторые из предыдущих игр Microsoft лишь слегка перекликались с этим жанром (**Rict**, например), то теперьшний продукт — чистейший боевик «от первого лица».



Разрабатывает его компания Singletrac, известная сериалами **Jet Moto** и **Twisted Metal** для SPS. Теперь парни решили перейти в «высшую



литу» и сместить что-нибудь исключительно для PC, используя богатейший потенциал Direct3D и новейших трехмерных акселераторов. Пока еще не ясно, будет ли **Outlaws** игрой популярной, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что это будет самый грандиозный трехмерный боевик. Грандиозный – в буквальном смысле: уровни в игре будут чуть ли не с Австралии габаритами. Авторы утверждают, что на такие масштабы их вдохновил не Царетели, и даже не Гейтс, а просто им кажется, что именно масштабы не хватает большинству современных 3D-экшенов. Однако залезть на просторные уровни будет проблематно: насколько увеличилась их площадь, настолько и возросло количество врагов, всегда готовых подкалывать дорогу.

Действовать ваш космический пехотинец (выбрать можно и космическую пехотиницу) будет не один, а совместно с группой товарищей – таких же звездных приключенцев, как и он сам. Этот подход, надо заметить, открывает доселе неизвестные перспективы: термин «круговая оборона» будет отныне не пустым звуком, а вполне конкретным военным маневром. Соревнования будут не только помогать друг другу обороняться, но и смогут походить по радио самым сокровенным, что у них наизусть в пылу ожесточенной перестрелки. У **Защитника** будет возможность переключаться на любой персонаж группы.

Сюжет будет, как водится, нелюбимый: никогда не ясно, что за миссия ждет впереди. Также анонсируется, что каждый управляемый компьютером юнит будет действовать «по обстоятельствам», причем для каждого «обстоятельства» у него заготовлено какое-то свое теледизайнение, строго соответствующее задумкам авторов игры и инструкции. Это позволит врагу моментально менять линию поведения в зависимости от ваших действий. Не облетит задницу **Защитника** и тот факт, что всякий компьютерный враг будет держаться в уме карту района боевых действий, включая каждый пенек и холмик. Приятно, что большинство миссий не сводится к поголовному истреблению живности на уровне. Будет конвой, охрана или захват кого-либо, «снятие» охраны с применения снайперских винтовок и т. п.

Режим «multiplayer» представлен несколькими вариантами: «cooperative», «deathmatch», «уради флажок». Также (по примеру **Outlaws**) будет несколько специально выдуманных для **Outlaws** разделений с красочными названиями – «Team War» (командная война), «Assassin» (наемник) и, венец авторской фантазии, «Smear the Cyborg» (размажь терминатора). Стоит отметить великолепное интерактивное музыкальное сопровождение.

## Sanitarium

Разработчик Dreamforce  
Издатель ASC Games  
Выход май 1998 г.  
Жанр adventure

Есть подозрения, что в США не все в порядке со здравоохранением. Новая игра от **Dreamforce** (создатель **Chronomaster** и **WarWind**) повествует о типичном американском санитариуме. Так вот, оказывается, типичный американский «Sanitarium» – это как у нас поликлиническая ле-

чебница. А следовательно, игра должна получиться очень веселой. Кто, как не псих, привносит в наш социальный мир разнообразие?

Главный герой каким-то непонятным образом попал в палату этого самого санитариума. Вы, ясное дело, выступаете в роли потерявшего память персонажа, которую и должны ему вернуть. Для этого как минимум нужно «убить» из санитариума, после чего вас ожидает множество интересных приключений.



В игре будет девять полноценных эпизодов, включающих кучу доступных для исследования территорий, и около сотни полностью трехмерных персонажей. Интуитивный интерфейс порождает своей простотой. Любопытное нововведение состоит в том, что управление персонажа можно задавать в виде траектории, которая будет отображаться на экране.

## Trespasser: Jurassic Park

Разработчик Dreamworks  
Издатель Microsoft  
Выход март 1998 г.  
Жанр трехмерный боевик с элементами квеста



Из названия игры ясно, что здесь не обошлось без Стивена Спилберга. Созданная сравнительно недавно при его участии компания Dreamworks уже успела отметиться на игровом рынке – один пластилиновый **Neverhood** чего стоит. Но, по всей видимости, г-н Спилберг создавал компанию не для того, чтобы делать игры про пластилиновых человечков, а затем, чтобы в спокойной обстановке сваять что-нибудь про своих любимых динозавров. Так и получилось – вот уже второй год Dreamworks трудится

над игрой **Trespasser**, отдаленно напоминающей фильм «Парк Юрского периода».

Легел самолет, а потом вдруг упал. Поскольку Спилберг стоял за стеной у сценариста, самолет упал на остров, полный ископаемых животных габаритами ко статуе Свободы. Выжила одна женщина. Она очень хочет покинуть остров, в чем вам и предстоит ей помочь.

Игра сильно напоминает очень известную дилогию фирмы **Silmaril**, первая часть которой называлась **Robinson Requiem**, а вторая – **Deus**. Как и в произведениях **Silmaril**, в **Trespasser** можно будет «общаться» с окружающей средой, иными словами – она интерактивна. Ветон у деревьев можно ломать, в воде – купаться, по газонам – ходить. Действие будет разворачиваться на свежем воздухе: под сенью деревьев, в полях и заливных лугах. Интерактивность окружающей среды достигается за счет использования так называемой pre-rendered графики. Все пейзажи будут генерироваться буквально «на лету», что и позволит изменить в них мимолетные изменения.



Хоть в **Trespasser** и будет применен вид от первого лица, называть игру полноценным боевиком нельзя – во-первых, этого не позволяет сделать арсенал, находящийся в распоряжении главной героини, точнее – отсутствие арсенала: никаких винтовок, дробовиков, пулеметов и плазменных ружей не предусмотрено. Во-вторых, в игре весьма интересный AI, позволяющий отнести **Trespasser** к разряду 3D-экшенов в привычном понимании этого термина. Дело в том, что динозавры могут испытывать огромное количество эмоций, и даже их комбинации. Они могут, например, испугаться или впасть в ярость. В первом случае они попытаются сластись бегством, во втором – могут забыть о предосторожности и угодить в поставленную вами ловушку.

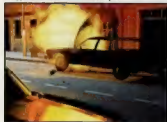
Личным доказательством нетрадиционности новой игры служит отсутствие режима «multiplayer» и ориентация на software-акселерацию. Впрочем, поддерживать популярные трехмерные акселераторы **Trespasser** по-видимому, такое будет.

## SWAT 2

Разработчик Sierra  
Издатель Candant Software  
Выход апрель 1998 г.  
Жанр смесь боевика, RPG и стратегии

В своей очередной «полицейской» игре Sierra все дальше сближается от первоисточника, который, напомню, носил гордые имя **Police Quest**. Последняя на данный момент серия **Police Quest: SWAT** является квестом лишь формально, а уж отношения ко всему «полицейскому» сериалу не имеет никакого.

Во второй части **SWAT** разработчики уже тактично укачивают о происхождении игры и не лепят в название слово «квест». Насколько первый **SWAT** не был похож на **Police Quest**, настолько **SWAT 2** не похож на первую часть. **Police Quest** был вполне обычным рисованным квестом, **Police Quest: SWAT** представлял собой скорее интерактивное кино (с элементами бандитского произведения на заднем плане), во второй же части **SWAT** видео есть и будет, но либо в качестве заставки, либо как второстепенное дополнение к основной игре.



Все эти творческие поиски коллектива разработчиков малоопытны. Однако отвлечемся от жанровых переворотов.

**SWAT 2** напоминает игры типа **Syndicate**, батальную часть **X-COM'a**, **Jagged Alliance** и проч. Как и в **Jagged Alliance**, вы можете сформировать собственную команду, а потом вооружить ее. У каждого потенциального члена вашей бригады есть послужной список, опыт борьбы с чем-либо, досы и прочие статистики. Как и в **Syndicate**, действие будет происходить в реальном времени на фоне обычных улиц, банков, аэропортов и т. п. (ваш отряд ведь антитеррористический, а террористы обычно захватывают самолеты и банки).



В игре предусмотрено около пятнадцати миссий: за полицию (обезвредить, провести переговоры, уничтожить или захватить террориста) и примерно столько же — за террористов (можно захватывать бомбы, тыкать пистолетом в лица прохожих, надевать на лицо лыжную маску). Приемом все ситуации ваты на реальной жизни: игра разрабатывалась в тесном сотрудничестве с экс-шишкой какой-то полицейской организации.



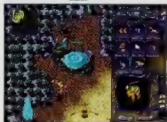
Помимо собственных сил, вы можете рассчитывать на различные смежные полицейские службы: CNT (Crisis Negotiation Team), снайперов,

экспертов по взрывам, обученных собак (К-9), специальные вертолеты и танки. В вашем распоряжении богатейший арсенал всего стрелкового оружия, а также других видов: начиная от гранат со слезоточивым газом и заканчивая баллистичной «М-16».

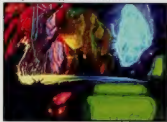
Помимо односторонних миссий, в **SWAT 2** будет режим «multiplayer». Можно будет играть по модему, через сеть или Интернет (до восьми человек). **Игровые** порядки: великолепная графика — сотни точно смоделированных трехмерных объектов и очень аккуратно прорисованный фон.

## Warbreeds

Разработчик Red Orb  
Издатель Red Orb  
Выход март 1998 г.  
Жанр стратегия в реальном времени



**Warbreeds** — довольно необычная стратегия, изготавлением которой занимается одна из подразделений компании **Broderbund** — **Red Orb**. Игра сильно отличается от прочих реал-тайм-стратегий хотя бы тем, что в ней нет фиксированных юнитов (юниты можно создавать прямо во время игры, и все их параметры игрок будет задавать самостоятельно). Это интересное событие игры напрямую связано с сюжетом. Речь идет о борьбе четырех чужеземных рас, причем борьба ведется с применением абсолютно всех средств, включая гениальную инженерню. Именно благодаря гениальной инженерии у нас есть возможность вмешиваться в судьбу своего подчиненного еще до его рождения с тем, чтобы «оснастить» юнит необходимыми характеристиками. Такой подход тем более приятен, если учесть, что своими собственными солдатами можно будет «принимать» гены вражеских юнитов, для чего необходимо лишь взять с вражеского трупа образцы тканей. Смешивать гены можно в различных пропорциях, и каждый раз будет получаться существо, обладающее новыми параметрами. Таким образом, игра предоставляет в распоряжение стратегов уникальные инструменты по созданию живой силы.

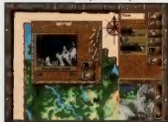


Во всем остальном **Warbreeds** — типичный образец стратегий в реальном времени. Для игры с компьютером можно выбрать одну из четырех рас; в кампаниях для каждой расы входит поряд-

ка полтора десятка миссий. Для коллективной игры (до восьми человек) подойдут LAN или Интернет.

## Третий Рим

Разработчик «Пери»  
Издатель «Дюк»  
Выход март 1998 г.  
Жанр историческая военная стратегия в реальном времени



История развития российской игровой мысли во многом схожа с развитием оной на западе. Только у нас игровая мысль как бы в миниатюре (если не сказать грубо). «У них» за год выходит три-четыре десятка реал-тайм-стратегий, а Россия отвечает максимум двумя-тремя. Впрочем, хорошо, что хоть двумя-тремя отвечает.

На весну запланирован выход очередного такого «ответа» под названием **«Третий Рим»**. Речь в ней идет о событиях давних: на дворе XIII век. Действующих лиц, точнее юнкества, в игре несколько: Новгородское юнкество, Рязанское юнкество, Тверское юнкество и Половцкое ханство. Что характерно, представители двух последних нагло перепрыгнули на нашу территорию и чего-то хотят. Как известно из курса истории, в те времена юнкы были негатиричны, едкий для себя. Феодальная раздробленность, одним словом. А из курса физики ~~известно~~ известно про веник, который тяжело сломать целиком, а по прутику — проще некуда. Вот так и тут. Восточные ханства и ордена лезут к нам и хотят сломать хребет зарождающейся советской Родине.



Играть можно за любое юнкество, один или ханство. Битвы в игре происходят в самом настоящем реальном времени, правда, несколько медленного. Строить на своем приусадебном хо-

зайстве можно кузницу, конюшню, дворец, баню даже. Не обойдется вниманием и всевозможные оборонительные сооружения типа каменных стен и башен.

В вашу компетенцию входит комплектование новобранцами своих военных дружин, исполнение бюджета, а также... суд. Сей термин можно толковать в любую нужную нам сторону («защит что дышло»). Можно пристрасно заняться сбором налогов, а можно порадовать людей немного денег. В общем интересное такое судилище.

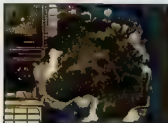
Графика на достаточно приличном, по российским меркам уровню. Хороши мультипликационные заставки, неплох звук.

Конечно, это не **WarCraft**, но зато по нашу историю и, главное, на нашем языке.

Сergey Anand, клуб «Game Galaxy»

## M.A.X. 2

Разработчик: Interplay  
Издатель: Interplay  
Выход: апрель 1998 г.  
Жанр: сильно механизированная стратегия в реальном времени



Да, не дают покоя создателям стратегических игр левые компании Cavedog, создавшей хит осени 1997 г. — игру **Total Annihilation**. Прекрасные «текстурированные» ландшафты, объемные юниты, пиротехнические эффекты и реалистичные взрывы стали предметом зависти...

Первой на популярные нововведения отреагировала фирма Interplay, выпустив первую альфа-версию продолжения своего хита **M.A.X. (Mechanized Assault and eXploration) — M.A.X. 2**. Не дотянув до уровня **Total Annihilation** и не создав полностью трехмерных юнитов (в **M.A.X. 2** по-прежнему используются 2D-спрайты, но очень хорошо отрендеренные и потому сливающиеся на 3D), Interplay тем не менее на славу поробовала над картами.

Мало того, что ландшафт полностью трехмерен; мало того, что текстуры настолько реалистичны, что карты напоминают аэрофотосъемку или фотографии со спутника, а морские глубины призваны плещут волнами — так Interplay еще внедрила систему «razorlike scrolling» при перемещении по карте: проплывающие под вами волны движутся быстрее, чем более отдаленные низины. Присутствует и игра и хорошо знакомая вам по **Total Annihilation** линия видимости (нетто вроде «тумана войны» из **WarCraft 2**).

В расширенной альфа-версии имелось лишь несколько юнитов: «Юниты «ура», а также воздушные и морские боевые единицы отсутствуют. Но в окончательной версии будет насчитываться около полусотни видов войск и

сооружений для каждой из противоборствующих сторон.

Но главное нововведение — создатели добавили к режиму пошаговых и одновременных действий режимы реального времени. Это ставит разработку на один уровень и с лучшими стратегическими думками от Avalon Hill иSSI, и с динамичными стратегическими играми от Westwood, Blizzard и Cavedog.

LLV, компьютерный клуб «Game Galaxy»

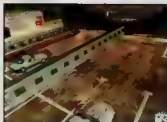
## Max Payne

Разработчик: Remedy  
Выход: вторая половина 1998 г.  
Жанр: action-adventure  
Системные требования: обзавестись трехмерный акселератор



Нью-Йоркский полицейский Макс Пейн занимается расследованием деятельности торговцев наркотиками. Благодаря выдающимся детективным способностям Макс удется внедриться в ряды преступников.

Постепенно Пейн осознает масштабы происходящего. Он понимает, что нью-йоркская полиция гораздо глубже пронизана коррупцией, чем это показывают в вечерних телефильмах. Кровавые нити преступления тянутся назад, к самым высоким эшелонам власти города Большого Яблока. И Пейн начинает потихоньку распылять эти нити.



Одного тут детективные таланты подводят нашего героя. Его шеф был убит, и обвинили в этом именно Пейна. Немного потосковав над банкой пива, герой понял, что остается только один путь: бежать от правосудия и, прокладывая себе дорогу пулеметом, самому расправляться с преступниками.

Игра не станет ни квестом, ни стрелялкой, а объединит вместе два этих жанра. Это позволит нам и вполне пострелять во все, что движется, и всерьез поговорить со всеми, кто еще не утратил к этому способности. Обещана великолепная графика! Закупайте трехмерные акселераторы и мейнты в ожидании игры.

Если, конечно, она будет такой, как обещают.  
Денис Чекалов

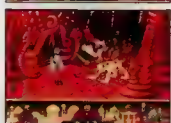
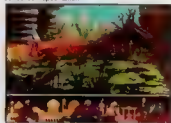
## Восьмое путешествие Синдбада: Проклятие Карамугула

Разработчик: Ivory Intellect  
Издатель: «Авант» и «Мультимедиа Сервис»  
Выход: апрель 1998 г.  
Жанр: квест



Фирмы «Авант» («Су-27 Фланкер») и «Мультимедиа Сервис» («Просто Мышки») объявили о завершении работ над их первым игровым проектом — квестом в стиле знаменитых европейских серий **Ink Quest** и **Quest for Glory**. Особого внимания заслуживает графика игры. Ручная анимация в диснеевском стиле потребовала кропотливой работы десятков опынейших художников-мультипликаторов. В трехмерной графике созданы предметы, которые вам предстоит собрать по ходу игры (их более сотни).

Внимание «идеальным» привлекло 60 игровых экранов (многие из которых панорамные) и более 30 персонажей.



Отдельного разговора заслуживает звуковое оформление. Тридцать два независимых звуковых канала позволили воспроизвести в квесте стилизованные не только оригинальную музыку и речь персонажей, но и специальные звуковые эффекты, которыми сопровождается каждый игровой экран.

Впервые в квестомостом по стилю квеста введен для уровня сложности.

Между издателями и разработчиком достигнуто соглашение о совместном издании и других игровых проектах.

# AGE OF EMPIRES



Разработчик Ensemble Studios  
Издатель Microsoft  
Выход октябрь 1997 г  
Жанр стратегия в реальном времени  
Рейтинг ★★★★★★☆☆

Операционная система Windows 95  
Процессор Pentium 60 (рекомендуется 100)  
Оперативная память 8 Мб (рекомендуется 16)  
Видеоплата - 1 Мб  
Привод CD-ROM - двукратной скорости (рекомендуется четырехкратной)

Н адо признать, что известие о создании стратегической игры корпорацией *Microsoft* вызвало у *игроков* некоторое недоверие. Мало кто ожидал от компании, до этого практически не занимавшейся играми, что она добьется такого успеха.

*Age of Empires* представляет собой некую смесь динамичных боевых действий *WarCraft*'а и глобальности *Civilization*. Одним из основных достоинств игры является то, что авторам удалось создать действительно целостный мир, в котором уживаются быстроразвивающиеся сражения, строительство государства и научное развитие. Игра получилась очень захватывающей и интересной. Разнообразие строений и персонажей, ог-

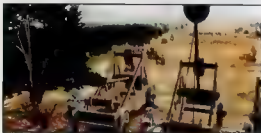
ромное (для real-time'a) количество технологий, специфические особенности каждой расы и приличное количество различных возможностей позволили *Age of Empires* достигнуть весьма завидной популярности.

С точки зрения графики, игра достаточно хороша и представляет собой улучшенный вариант *WarCraft II* и *KKnD*. Действие происходит на псевдотрехмерной карте, объемность которой сводится к изменению характеристик и скорости передвижения героев по разным видам местности. Все персонажи и объекты спрайтовые, правда, достаточно четко и детально прорисованные и выполненные в высоком разрешении. В принципе, графика смотрится очень даже неплохо, хотя до уровня *Myth*'а и *Total Annihilation* все же не дотягивает. Музыкальное и звуковое сопровождение не-



плохое, хотя местами несколько однообразное. К достоинствам игры также можно отнести удобное управление и интерфейс, достаточно грамотный AI, неплохо реализованную игровую концепцию.

Безусловно, игра удалась и заслуживает внимания не только любителей стратегий в реальном времени, но и всех *игроков*. Несмотря на некоторую однообразность и немного устаревшую графику, можно смело сказать, что *Age of Empires* — настоящий хит



## Режимы игры

Вы можете выбрать один из нескольких режимов игры: случайная карта, кампания, смертельная схватка, один из готовых сценариев

Определитесь также с наиболее подходящим для вас народом (если такой выбор, конечно, существует)

Когда играть против компьютера вам надоест, воспользуйтесь многопользовательским режимом. Поддерживаются сетевые протоколы IPX и TCP/IP, нуль-модемное и обыкновенное терминальное соединение по модему

## Содержание игры

Игровой процесс — это не просто длительное накопление и совершенствование боевых навыков (предназначенных, в конечном счете, для решающей атаки), но и поэтапное развитие ва-

шего народа, как и в любой «глобальной» стратегии типа *Civilization*.

И в одиночной игре с одним или несколькими виртуальными противниками, и в многопользовательском режиме для нескольких игроков вы можете сами выбрать себе нацию, которую собираетесь провести через века, начиная с самых глубин каменного века и заканчивая веком железным

Если же вы решили пройти по очереди все четыре кампании, предлагаемые в игре, то каждой будет соответствовать свой народ, которым придется управлять на протяжении двенадцати этапов. У каждой из наций — свои достоинства и недостатки

Первая из четырех кампаний — как бы вводная. Она позволяет *игрокам* освоиться с многочисленными юнитами и технологиями. Любопытно, что при таком обилии видов боевых единиц





численность вашего народа весьма ограничена. Вы не можете нанять более пятидесяти персонажей (причем, за последних считаются даже обыкновенные крестьяне). Так что задавить противника числом не получится.

Однако далеко не всегда вам придется обходить в руины селения противника. Конечная цель может быть совсем иной. Для ее достижения бывает полезно применять не только силу, но и дипломатию. Вы можете заключать военные и торговые союзы, совместно делать географические открытия и обмениваться ресурсами. Причем никто не мешает вам вероломно расторгнуть заключенный договор, как только вы решите, что больше не нуждаетесь в нем.

Этапы развития вашей цивилизации соответствуют векам становления реального человечества. Это каменный век, век земледелия, бронзовый и железный века. На каждом этапе возможные исследования, новые технологии, появившиеся характеристики юнитов и дающие возможность возведения новых построек.

## Управление

Управление стандартно для стратегий в реальном времени и осуществляется мышью. Можно отметить один персонаж или, удерживая клавишу мышки, выделить несколько. Все основные действия выполняются либо непосредственно на игровом экране, либо на панели внизу. В первом случае вы просто указываете курсором на то место, куда хотите отправить ваш персонаж. Так, например, если вы выберете крестьянина и щелкните мышью на дереве, то он срубит его, если воину указать цель, то он будет атаковать ее и т. п. Но большинство специальных действий (таких, как строительство и исследование) осуществляется путем выбора соответствующей пиктограммы на интерфейсной панели. Так, чтобы построить дом, достаточно отметить крестьянина и в меню строительства выбрать то, что вы хотите соорудить. Все исследования и модернизация производится в соответствующих зданиях викингичным способом.

## Как начать игру

В начале отметить пару крестьян и отправить их на поиск пищи. Можно заняться собирательством, охотой или рыболовством (если рыба недалеко от берега). Как только накопите достаточное количество ресурсов, создавайте еще одного крестьянина и отправляйте его туда же, куда и первый.

Только когда добычей пищи будет занято не менее пяти человек и постоянный приток ее будет достаточно большим, начните привлекать крестьян на другие работы.

## Каменный век (Stone Age)

Это первая эра в развитии вашей цивилизации. Вы не можете делать абсолютно никаких усовершенствований, кроме перехода в новую эру. Да и набор возможных построек весьма ограничен.



В первую очередь создайте несколько домов, амбар (Granary) и хранилище (Storage Pit). Последние две постройки старайтесь возводить как можно ближе к тем местам, где рабочие занимаются добычей пищи и рубкой леса соответственно. Не спешите на долговременную постройку этих сооружений, когда первоначальные места добычи пищи или дерева выработаны, а новые найдены. Достаточно дально.

Затем, построив док и казармы, начните собирать армию. Сперва не для нападения, а лишь для обороны. В это время, возможно, имеет смысл перебросить некоторое количество селян с добычи пищи на рубку леса для постройки мощного флота.

## Век земледелия (Tool Age)

Ключевая эра в развитии вашего народа. На этом историческом этапе впервые появляется возможность каких-либо усовершенствований ваших построек и юнитов. Для перехода в эту эру необходимы хотя бы две постройки каменного века и 500 ед. пищи.

Проведите минимальные начальные усовершенствования в вашей армии. Ограничьтесь модернизацией воина с дубиной в воина с топором. Если же

имеется небольшой избыток средств, то проведите исследование кожаной брони пехотинцев и лучников.

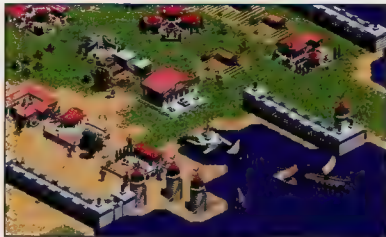
Постепенно начинайте отказываться от естественных ресурсов пищи, переходя на постройку и разработку ферм. Но не стоит это делать резко, а то уровень вашей экономики может серьезно упасть. Делайте это постепенно, «до-

вырабатывая» плодоносящие кусты или убитых животных.

Фермы стройте в глубине базы, оставляя между ними достаточно много места для прохода крестьян, иначе последние будут долго путаться и создавать пробки в центре вашего поселения. В связи с этим начинайте постепенно расширять свои владения.

Постарайтесь как можно быстрее провести первые модернизации, связанные с вашим внутренним хозяйством. В хранилище исследуйте работу с инструментами, а после постройки рынка исследуйте приручение и работу с деревом. С остальными исследованиями стоит подождать до тех пор, пока в них не появится необходимость. Например, не стоит совершенствовать добычу золота, если вы еще не направили золотое месторождение и этот металл не требуется ни на что расходуется.

После повышения производительности труда ваших селян, прежде чем переходить в следующий век, накопите небольшой запас продуктов. Если вы истратите все силы только для того, чтобы сменить эпоху, то, оставшись на какое-то время без средств, можете серьезно попортить свою экономику после отражения даже небольшой атаки противника.



### Доступные усовершенствования

#### Амбар

Постройка малой стены (Small Wall) Прочность — 200 ед. Стоимость — 50 ед. пищи

Постройка часовой башни (Watch Tower) Прочность — 100 ед., вооружение — стрелы. Стоимость — 50 ед. пищи

#### Хранилище

Изобретение инструментов (Toolworking). Повышает силу удара в рукопашном бою на две единицы. Стоимость — 100 ед. пищи

Создание кожаной брони для пехотинцев (Leather Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, на две единицы. Стоимость — 75 ед. пищи

Создание кожаной брони для лучников (Leather Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск на две единицы, включая конных лучников (Horse Archer) и лучников на слонах (Elephant Archer). Стоимость — 100 ед. пищи

Создание кожаной брони для кавалерии (Leather Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона (War Elephant) на две единицы. Стоимость — 120 ед. пищи

#### Рынок (Market)

Вы сможете полностью отказаться от охоты и собирательства, начав созда-

вать фермы (Farm), постройка которых становится возможной после создания рынка. И, как следствие этого, появляется возможность ряда усовершенствований

Улучшение работы с деревом (Woodworking). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камень и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Стоимость — 120 ед. пищи и 75 ед. дерева

Совершенствование добычи камня (Stone Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче камней. Стоимость 100 ед. пищи и 50 ед. дерева

Совершенствование добычи золота (Gold Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче золота. Стоимость — 120 ед. пищи и 100 ед. дерева

Приручение диких животных (Domestication). После этого каждая ферма изначально будет иметь ресурс пищи на 75 ед. больше прежнего. Стоимость — 200 ед. пищи и 50 ед. дерева

### Бронзовый век (Bronze Age)

Второй исторической эпохе у вас есть все условия для начала создания мощной армии и флота. В этот же период есть возможность окончательно укрепить внутреннюю экономику и заняться внешней политикой. Для перехода в эту эпоху необходимы хотя бы две постройки века земледелия и 800 ед. пищи

### Доступные усовершенствования

#### Амбар

Создание средней стены (Medium Wall) Прочность — 300 ед. Стоимость — 180 ед. пищи и 100 камней

Создание сторожевой башни (Sentry Tower). Прочность — 150 ед., большой радиус поражения, чем у часовой башни, вооружение — стрелы. Стоимость — 120 ед. пищи и 50 камней

#### Хранилище

Работа с металлами (Metalworking). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на две единицы. Стоимость — 200 ед. пищи и 120 ед. золота

Создание металлической брони для пехотинцев (Scale Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость — 100 ед. пищи и 50 ед. золота

Создание металлической брони для лучников (Scale Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость — 150 ед. пищи и 50 ед. золота

Создание металлической брони для кавалерии (Scale Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона еще на две единицы. Стоимость — 150 ед. пищи и 30 ед. золота

Изобретение бронзового щита (Bronze Shield). Повышает на единицу защиту пехотинцев от баллист (Ballista), хелеполиса (Heliopolis) и другого оружия, включая стрелы. Стоимость — 150 ед. пищи и 180 ед. золота

#### Рынок

Создание ремесел (Artisanship). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камней и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Стоимость — 170 ед. пищи и 150 ед. дерева

Изобретение плуга (Plow). Каждая ферма после этого имеет изначальный ресурс, превосходящий прежний еще на 75 ед. Стоимость — 250 ед. пищи и 75 ед. дерева

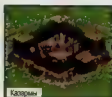
Изобретение колеса (Wheel). После этого все рабочие в вашем поселении станут двигаться на 30 % быстрее. Изобретение колеса необходимо также для



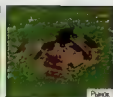
Центр города



Дом



Колосы

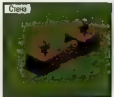


Рынок

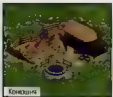


Амбар

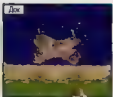
Сечь



Емкость



Док



найма колесниц (Chariot) и лучников на колесницах (Chariot Archer). Стоимость — 175 ед. пищи и 75 ед. дерева.

## Правительственный центр (Government Center)

В этом веке впервые становятся возможной постройка Правительственного центра и проведение трех основных усовершенствований.

Возникновение знати (Nobility). Увеличивает здоровье у всех кожных юнитов, лучников на колесницах и качество самих колесниц. Стоимость — 175 ед. пищи и 120 ед. золота.

Возникновение письменности (Writing). После этого становятся возможными совместные исследования с вашими союзниками. Стоимость — 200 ед. пищи и 75 ед. золота.

Развитие архитектуры (Architecture). Уменьшает время строительства на 33 % и повышает прочность построек на 25 %. Стоимость — 150 ед. пищи и 175 ед. дерева.

Еще одна новая постройка в этом веке — это храм.

## Храм (Temple)

Открытие астрологии (Astrology). Повышает эффективность обращения вражеских юнитов на вашу сторону на 30 %. Стоимость — 150 ед. золота.

Открытие мистицизма (Mysticism). Здоровые священники (Priest) удваиваются. Стоимость — 120 ед. золота.

Возникновение политеизма (Polytheism). Скорость передвижения священников увеличивается на 40 %. Стоимость — 120 ед. золота.

## Железный век (Iron Age)

Финальный этап в развитии нашего народа. Вся накопленная ранее армия теперь может достигнуть вершины своего развития после проведения последних исследований и модернизаций. Для перехода в эту эру необходимо иметь хотя бы две постройки бронзового века, 1 000 ед. пищи и 800 ед. золота.

## Доступные усовершенствования

### Амбар

Создание фортификационных сооружений (Fortification). Прочность —

400 ед. Стоимость — 300 ед. пищи и 175 камней.

Постройка охранной башни (Guard Tower). Прочность — 200 ед., большой радиус поражения, чем у сторожевой башни. Вооружение — стрелы. Стоимость — 300 ед. пищи и 100 камней.

Постройка башни с баллистой (Ballista Tower). Имеет в два раза меньшую скорострельность, чем охранная башня, но гораздо большую разрушительную силу. Использует баллисту. Стоимость — 1 800 ед. пищи и 175 камней.

### Хранение

Развитие металлургии (Metallurgy). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на три единицы и дает возможность совершенствования тяжелой кавалерии (Heavy Cavalry) до катафракта (Catafract). Стоимость — 300 ед. пищи и 180 золота.

Создание колымаги для пехотинцев (Chain Mail for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость — 125 ед. пищи и 100 ед. золота.

Колымага для лучников (Chain Mail for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость — 150 ед. пищи и 100 ед. золота.

Колымага для кавалерии (Chain Mail for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов (а также боевого слона) еще на две единицы. Стоимость — 175 ед. пищи и 100 ед. золота.

Изобретение железного щита (Iron Shield). Увеличивает еще на единицу защиту пехотинцев от баллист, желе-

## Юниты



### Рабочий (Builder)

Выполняет всю черную работу в вашем поселении. Может строить и ремонтировать дома, рубить лес, добывать камни или золото, собирать яблочки, возделывать пашни на ферме и охотиться. Помимо этого, способен чинить приставки к берегу корабль. Рабочий умеет даже обороняться, правда, не очень эффективно. Для найма необходимо 50 ед. пищи.



### Воин с дубиной (Clubman)

Самый простой из боевых юнитов. В качестве вооружения имеет дубинку с острыми шипами и эффективен только в ближнем бою в дальнем, после усовершенствования превращается в воина с топором. Для найма необходимо 30 ед. пищи.



### Воин с топором (Axeman)

Усовершенствованный и колючий вариант воина с дубиной. Дешевая и незатратная военная сила.

Вооружение тупое, эффективно только в ближнем бою. Для найма необходимо 50 ед. пищи.



### Воин с коротким мечом (Short Swordsman)

Достаточно сильный пехотинец, хотя и довольно легко уязвим. Может заниматься в тех же самых казармах после проведения в них соответствующих усовершенствований. Вооружение — короткий меч. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



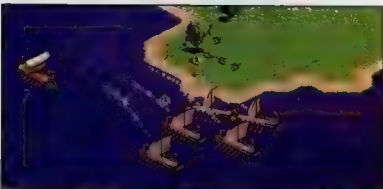
### Воин с широким мечом (Broad Swordsman)

Усовершенствованный воин с коротким мечом. В качестве защиты, помимо брони, появляется щит. Очень эффективен для прикрытия уязвимых в ближнем бою катафрактов и священников. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



### Воин с длинным мечом (Long Swordsman)

Улучшенный вариант воина с широким мечом. По-прежнему эффективен только группами по не-



Сколько человек. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



## Легионер (Legion)

Конный вариант меченосца. Практически незаменим при обороне баз и для прерывки других юнитов. Для найма необходимо 35 ед. и 15 ед. золота.



## Хоплит (Hoplite)

Выпускник Академии. Профессиональный воин. Передвигается медленно, но зато очень живуч в сражении. Хотя и дорогой, но очень опасный для противника пехотинец. Вооружение — копье. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



## Фаланга (Phalanx)

Несколько улучшенная версия хоплита. Такие воины, если не принимать во внимание их дороговизну, могут совершать небольшие диверсии в тылу врага, и в случае чего смогут дождаться подкрепления. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



## Центурион (Centurion)

Самый лучший пехотинец в игре. Сспособен сражаться как в группе, так и в одиночку. К сожалению, их цена делает нерентабельным создание больших групп этих воинов, но и несколько таких персонажей способны, обойдя оборону противника, нанести большой урон его хозяйству, деревням, например, всех рабочих. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



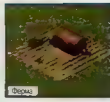
## Лучник (Bowman)

Самый простой из всех стреляющих воинов. Сам по себе не совершенствуется никак. Очень эффективен для найма в ранние эпохи, годится как для обороны, так и для нападения. Вооружение: лук и стрелы. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. дре-

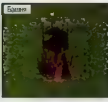


## Меткий лучник (Improved Bowman)

Наименее там же, где и обыкновенные лучники —



полюса и другого оружия, включая стрелы. Стоимость — 200 ед. пищи и 320 ед. золота.



## Рынок

Повышение мастерства (Craftsmanship). Повышает на единицу расстояние метания снарядов, камней и стрел и на две — противозидательность труда при рубке леса. Это исследование необходимо для совершенствования баллисты до хелсполуса. Стоимость — 240 ед. пищи и 200 ед. дерева.

Использование орошения (Irrigation). Каждая ферма после этого получает к изначальному ресурсу еще 75 ед. Стоимость — 300 ед. пищи и 100 ед. дерева.

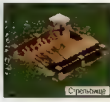
И изобретение денег (Coinage). Производительность труда при добыче золота увеличивается на 20 % и появляется возможность платить дань другим народам. Стоимость — 200 ед. пищи и 100 ед. золота.

Работа осадой (Siegecraft). Повышает производительность труда по добыче камня на три единицы, а рабочие теперь могут уничтожать вражеские стены и башни. Стоимость — 190 ед. пищи.

## Правительственный центр

Повышение аристократии (Aristocracy). Выпускники Академии (Academy) передвигаются на 25 % быстрее. Стоимость — 175 ед. пищи и 150 ед. золота.

Баллистические исследования (Ballistics). Повышают точность при стрельбе из катапульта (Catapult) и баллист у всех, кто использует это оружие. После этого становится воз-



можным создание башен баллист. Стоимость — 200 ед. пищи и 50 ед. золота.

Алхимические исследования (Alchemy). Прибавляют на единицу силу у баллисты и хелсполуса. Стоимость — 250 ед. пищи и 200 ед. золота.

Инженерные исследования (Engineering). Повышают на две единицы дальность стрельбы у осадного оружия. Стоимость — 200 ед. пищи и 100 ед. дерева.

## Храм

Исследование загробной жизни (Afterlife). Увеличивает на три единицы расстояние, на котором священник может обращать врагов на свою сторону. Стоимость — 275 ед. золота.

Создание монотеизма (Monotheism). Позволяет обращать не только врагов, но и их дома на свою сторону. Стоимость — 350 ед. золота.

Исследование фанатизма (Fanaticism). Священник восстанавливает свою магическую силу на 50 % быстрее. Стоимость — 150 ед. золота.

Джихад (Jihad) увеличивает силу и скорость простых рабочих. Стоимость — 120 ед. золота.

## Постройки

### Центр города (Town Center)

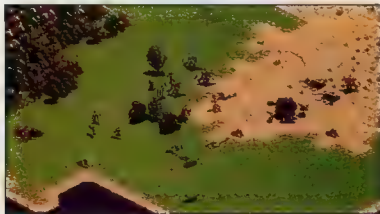
Основная часть вашего поселения, где занимаются рабочие и производится переходы из эпохи в эпоху. Возможно строительство дополнительных центров для упрощения добычи чего-либо на островах или в отдалении от основного города. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

### Дом (House)

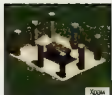
Дом, где «живут» все нанятые вами юниты: крестьяне, воины, боевые слоны, катапульти, баллисты и даже корабли. В одном здании может находиться до восьми персонажей. При недостаточном количестве этих домов вы не сможете создать больше ни одного юнита. Для постройки необходимо 30 ед. древесины.

### Казармы (Barracks)

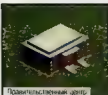
Здесь вы можете размещать воинов для ближнего боя, а также проводить свидания с ними усовершенствованные. Создание самых простейших пехотинцев можно в любой век и любым на-







Храм



Правительственный центр



Рынок

родом. Для постройки необходимо 125 ед. древесины.

### Хранение

Служит для хранения пищи, и здесь же производятся дополнительные усовершенствования, связанные с боевыми юнитами. При наличии хранилища рабоче не носит пищу в него, а не в центр города.

Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

### Амбар

Служит для хранения древесины, камней и золота. Здесь же производится усовершенствования, связанные с вашими охраняемыми сооружениями, такими как стены (Wall) и сторожевые башни. При отсутствии амбара все носит рабочими в центр города. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

### Док (Dock)

Единственная постройка, сооружаемая на воде. Док необходим для создания боевых кораблей, транспортных, рыболовских и торговых судов. Здесь же возможно их усовершенствование. Для создания необходимо 100 ед. древесины.

### Рынок

Существование этого здания дает возможность возводить фермы, а также совершенствовать навыки как обычных рабочих, так и лучников. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

### Стрельбище (Archery Range)

Здание, аналогичное казармам, только здесь вы можете нанимать всевозможных лучников, начиная от самых простых и заканчивая передвигающимися на слонах. Здесь же также проводятся усовершенствования, связанные с ними. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

### Конюшня (Stable)

Первоначально — здание для вербовки и содержания всадников, но впоследствии здесь же можно сделать колесницу и даже выдрессировать боевого слона. Как и во всех постройках этого типа, здесь возможны основные усовершенствования, связанные с этими юнитами. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

### Правительственный центр

Здание, позволяющее вам несколько улучшить как внутреннюю, так и внешнюю политику. С его помощью возможны совместные географические открытия с союзниками, дополнительная модернизация как боевых юнитов, так и обычных рабочих, и многое другое. Для постройки необходимо 175 ед. древесины.

### Храм

Сооружение, напоминающее по своим функциям монастырь, где обучаются маги и производится все связанное с этим исследованием. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

### Мировое чудо (Wonder)

Огромная монументальная постройка, которая символизирует мощь и благосостояние вашего народа. Никакой практической пользы она не приносит, но может служить залогом вашей победы в игре, если вы сумеете сохранить ее в течение 2 000 виртуальных лет (примерно 15 минут реального времени). Или просто повышает ваши очки, для чего можно построить ее в нескольких экземплярах. Если вас, конечно, не смущает непомерно высокая цена, занимаемая площадь и время, затрачиваемое на ее сооружение. Для постройки необходимо 1 000 ед. древесины, 1 000 ед. камней и 1 000 ед. золота.

в лучей мастерской после проведения модернизации. Имеет несколько более высокие характеристики, чем просто лучник. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.



### Крутой лучник (Composite Bowman)

Еще более совершенный стрелковый юнит, в котором превращается меткий лучник после модернизации. Очень хорошо держать его на заднем ряду под прикрытием пехоты при наступлении. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.



### Лучник на колеснице (Chariot Archer)

Создается все в той же мастерской после очередной модернизации. Достаточно дорогие и сложные в управлении юниты. Хороши как для небольших и быстрых набегов в тыл врага, так и для защиты обороны противника большой группой.

Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 70 ед. золота.



### Лучник на коне (Horse Archer)

Достаточно быстрый и мобильный воин, называемый вместе со всеми остальными лучниками. В отличие от последних, имеет еще и щит. Лучше всего его использовать так же, как и лучника на колеснице — в диверсионных набегах. Выгодно это делать смешанными группами, учитывая высокую стоимость этого юнита. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.



### Тяжелый лучник на коне (Heavy Horse Archer)

Самый мощный лучник в игре. Использовать лучника всего так же как и его менее усовершенствованные версии, но при необходимости он может сражаться и в одиночку как на передовой, так и в тылу врага. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.





## Лучник на слона (Elephant Archer)

Еще один вид лучника, незаменимый там же, где и все остальные. Обладает большой защитой и еще большим радиусом поражения. Но, вместе с тем, очень дорог и медленно передвигается. За счет этого имеет смысл создавать не более одного-двух таких юнитов. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 180 ед. пищи и 60 ед. золота.



## Разведчики (Scout)

Самый простой из кавалерии. Пригоден разве что для разведки, потому как, кроме высокой скорости передвижения, никакими особыми достоинствами не обладает. Не подходит для усовершенствования. Вооружение: короткое копье. Для найма необходимо 100 ед. пищи.



## Колесница (Chariot)

Наименее наряду с разведчиками, хотя и является

си практически его слуга, усовершенствованной моделью. Эффективна только в ближнем бою. Вооружение: длинное копье. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 80 ед. древесины.



## Кавалерия (Cavalry)

Быстрый и сильный юнит для ближнего боя. Лучше всего применить такого воина для мстительных вражеских рейдов, удаляющихся от собственного поселения. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



## Тяжелая кавалерия (Heavy Cavalry)

Более совершенный кавалерист, использующийся не только для быстрого истребления беззащитных крестьян, но и могущий постоять за себя на поле боя. Для найма необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



## Катафркт (Cataphract)

Самый лучший кавалерист в игре. Использоваться может повсеместно.

## Академия

Занятие, практически аналогичное казармам, за тем лишь исключением, что здесь можно нанимать и модифицировать более профессиональных и умелых в боевом искусстве юнитов. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

## Мастерская осадного оружия (Siege Workshop)

Мастерская, где собирается и совершенствуется тяжелая боевая техника, необходимая для осады укрепленного противника. С помощью производимых здесь катапульт и баллист можно с довольно большого расстояния нанести огромный урон врагу. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

## Сторожевая башня (Tower)

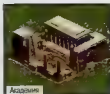
В своем изначальном варианте это башни, обороняющиеся только стрельцами, но после проведения соответствующих модернизаций начинают стрелять по врагу с применением баллистического оружия и превращаются в хорошо укрепленный оборонительный центр. Для постройки необходимо 150 камней.

## Ферма

Небольшая плантация, на которой работает рабочий, сам же ее и строящий. Изначально имеет определенный ресурс пищи, который затем расходуется и ферму нужно строить заново. Можно на этом же самом месте. Для постройки необходимо 75 ед. древесины.

## Стена (Wall)

Построив ее по периметру базы, вы сможете на время отгородить себя от врагов. Для создания одного сегмента необходимо 5 камней.



Академия

## Руины (Ruins)

Остатки древних цивилизаций. Владение руинами, также как и постройка Мирового чуда, дает вам очки, а контроль над всеми руинами на карте в течение 2 000 виртуальных лет (примерно 15 мин.) приносит вам победу. Завладеть руинами можно, позволив к ним любого своего юнита, причем контроль над ними можно отнимать у других народов. Количество руин на карте может доходить до пяти.

## Ресурсы

### Пища

Пища в игре является неким эквивалентом денег. Накопленные запасы расходуются на различные модернизации и создание почти всех персонажей. Только такие юниты как корабль, боевые осадные машины и священники вовсе не требуют еды для своего найма.

Добыча пищи может вестись четырьмя различными способами: это рыболовство, охота, собирательство и земледелие. Первые три являются самыми доступными средствами производства еды на ранних этапах развития. Четвертый способ становится возможным только после создания рынка, когда появляется возможность строить фермы.

Охотиться можно на газелей, зачастую в больших количествах обитающих возле поселения, львов, крокодилов и слонов. Газели не оказывают никакого сопротивления при атаке, только довольно редко пытаются скрыться. А вот все остальные могут постоять за собственную жизнь, и их стоит опасаться. Кстати, надо сказать, что в пищу пригодны только те животные, которые были убиты охотниками. Животные погибшие от рук воинов, бесполезно пропадают.

Собирательство, как и рыбная ловля — более мирное и безопасное занятие, чем охота. Вокруг нашего поселения наверняка растет кустижник, с которого крестьяне могут собирать ягоды. Каждый кустик несет в себе потенциал пищи, равный убитой газели — то есть 150 ед.

Рыбная ловля — очень эффективный способ добычи пищи, доступный с каменного века. Для этого всего лишь надо построить док и рыбачью лодку. Причем, если рыба находится на его са-



Мастерская осадного оружия

мого берега, ловить ее может самый обыкновенный рабочий-рыбак с помощью своего копья. Хотя места скопления рыбы на карте постепенно истощаются по мере отлова, обилие этих мест вряд ли заставит вас скоро отказываться от этого способа.

**Постройка ферм** дает практически неисчерпаемый ресурс пищи до тех пор, пока у вас хватает дерева на их возведение. На ферме работают обычно тот же рабочий, который занимался ее постройкой. Изначально ферма несет в себе ресурс в 250 ед. пищи, в последующих веках вы можете три раза модернизировать фермы. Модернизация производится на рынке. После истощения своего ресурса фермы исчезают, и тогда их нужно строить заново.

## Дерево

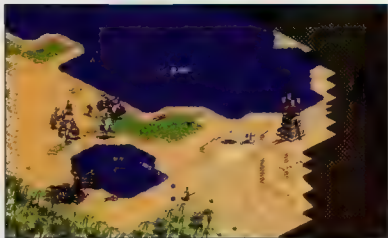
Древесина — это первооснова всего в игре. Ресурс этот невосполним. Деревья могут быть различных пород, несая в себе от 40 до 75 ед. древесины. Рабочий-дровосек сначала рубит дерево, а затем разрубает его на дрова. Как и в ситуации с фермами, одним стволом могут заниматься сразу несколько человек. Дерево жизненно необходимо для создания кораблей, баллист, катапулт и лучников всех мастей, кроме лучника на слоне. При строительстве флота расходуются солидные запасы древесины, поэтому для быстрого восполнения рекомендуется иметь не менее 5 рабочих-дровосеков.

## Золото

Как и дерево, невосполнимый ресурс. Залежи золота выглядят как камни с желтыми вкраплениями, разбросанные небольшими группами. В каждой из них обычно находится от 300 до 400 ед. золота. Весь рудник обычно содержит от 3 000 до 5 000 ед. Несмотря на кажущееся обилие, это не так много. Профессиональные боевые юнты, священники, а также исследователи, в основном проносившие в монастыре, быстро истощают запасы золотого месторождения. Золото необходимо также для перехода в элитный — железный век.

## Камни

Также как дерево и золото, камни невосполнимы. И, подобно золоту, камни довольно редки и быстро исчерпываются. В одном месторождении обычно бывает от 1 500 до 2 000 ед. камней, а в каждой группе камней — в среднем 250 ед. Но если золото можно расходовать на широкую сферу деятельности, то камни тратятся только на возведение и совершенствование оборонительных сооружений и на постройку Мирового чуда.



## Торговля

Торговля имеет решающее значение при острой нехватке золота в вашем государстве. С ее помощью становится возможным очень выгодно пополнить свою казну, обменяв излишек какого-либо товара на золото у своего союзника. Но если у вас нет союзников, то при желании можно торговать с нейтралом или даже врагом (в том случае, конечно, если вы не боитесь попасть под обстрел вражеского флота или берстовой охраны). Для торговли в игре совершенно не обязательно обоим сторонам согласие сторон. Обменивать можно любой продукт на любой другой товар по курсу один к одному. Торговая лодка способна перевезти 20 ед. того или иного продукта, на обратном пути вся уже золото. Обмениваемым товар убывает после того, как торговая лодка входит в чужой порт. Возможно также единичная модернизация торговой лодки в купеческое судно с целью увеличения скорости передвижения.

## Политика

В игре ваши дипломатические отношения с соседями могут быть трех различных вариантов. Это союзник, нейтрал и враг. По сути дела, эти три позиции отражают отношение вашего соседа к вам. Изменение вручну в меню «Политика» этих отношений будет означать только то, что ваши войска не станут атаковать при встрече юнгов вашего соседа. Отношение же соседа к вам не изменится никак. Но в тоже время, заключив союз с кем-нибудь из них, например, посредством уплаты дани нейтральному соседу, вы сможете беспрепятственно проходить через его территорию, рубить на ней лес, добывать золото или камни. А когда все ресурсы у него будут выработаны, можно снова сменить отношения на

но, но учитывая высокую стоимость лучше не оставлять его одного надолго. Надежнее всего использовать с небольшими прикрытиями. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



**Катапульта (Catapult)**

Усовершенствованный вариант каменометателя. Обладает большей скорострельностью и большим радиусом поражения. Вооружение: камни. Для создания необходимо 180 ед. пищи и 80 ед. золота.



**Тяжелая катапульта (Heavy Catapult)**

Конечная стадия развития катапульты. Самое мощное оружие в игре. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 180 ед. древесины и 80 золота.



**Разведывательный корабль (Scout Ship)**

Самое простое из морских военных судов. Эффективно только в больших группах. Вооружение: стрелы. Для создания необходимо 135 ед. дерева.

## Боевой слон (War Elephant)

Начинается все в так же как и кончается. Хотя и эффективен только в ближнем бою, имеет большую разрушительную силу и немалую защиту. В качестве вооружения использует только самого себя (точнее, свои габариты и массу). Для создания необходимо 170 ед. пищи и 40 ед. золота.



## Каменометатель (Stone Thrower)

Очень эффективное для обороны оружие большой разрушительной силы. Стреляет очень далеко, примечательно — гораздо дальше оборонных башен. Но совершенно бесполезно в ближнем бою. Поэтому при наступлении нуждается в прикрытии другими боевыми юнгами. Вооружение: каменные ядра. Для создания необходимо



**Боевая галера (War Galley)**

Улучшенный по своим боевым характеристикам вариант простого корабля. Обладает более высокой меткостью при стрельбе. Вооружение: специальные снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева.



**Рыбачья лодка (Fishing Boat)**

Небольшое мирное судно, позволяющее ловить рыбу в местах ее скопления на карте. Для создания необходимо 50 ед. дерева.



**Рыбачье судно (Fishing Ship)**

Усовершенствованный вариант рыбачьей лодки. В отличие от нее, может перевозить больше рыбы за один заход. Для создания необходимо 50 ед. дерева.



**Легкий транспорт (Light Transport)**

Транспортное судно, способное перевозить 5 любых юнитов. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 150 ед. дерева.



**Тяжелый транспорт (Heavy Transport)**

Усовершенствованный вариант легкого транспорта, способностью до 10 любых юнитов. Для создания необходимо 150 ед. дерева.



**Торговая лодка (Trade Boat)**

Ваш посредник в деловой и военной политике. Перевозит разнообразные товары. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 100 ед. дерева.



**Триера с катапульти (Cataapult Trireme)**

Создает наряду с другими триерами, но обладает еще большей разрушительной силой, чем остальные, имея катапульти. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



**Джетриер (Jagged Trireme)**

Самый мощный боевой корабль во всей игре. Все на вооружение катапульти и обладая их разрушительной силой, стреляет еще дальше, чем усовершенствованная триера. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.

враждебные, предварительно введя в его город свои войска, и быстро уничтожить ничего не подозревавшего недавнего союзника.

## Война

Из того обилия юнитов, которое предоставляется в игре, далеко не все из них необходимы при ведении боевых действий. Если только вы решили потратить все время на игру, то в каждом сценарии вам могут понадобиться именно те или иные войска. Да и в других сценариях вам будет совершенно не обязательно доходить до последнего, железного века, производя все усовершенствования по ходу дела. Вполне можно ограничиться, скажем, веком бронзовым, и, выбрав наиболее подходящий в этом случае род войск (например, флот), размотреть им еще более отсталого противника. Помимо прочего, в качестве наступательного оружия применяются и оборонительные сооружения, например, сторожевые башни. Строить их можно практически в любой точке карты, в том числе и в непосредственной близости от самой базы противника.

## Советы по прохождению

### Развитие

На ранних этапах развития внимательно следите за балансом притока продуктов и регулируйте его в зависимости от конкретной ситуации. Не экономьте особенно на селях, но и не начинайте их больше необходимого вместо того чтобы просто перераспределить их задачи. Помните, что численность вашего народа весьма ограничена, и потому не следует разбрасываться средствами, которых всегда не хватает в ранних веках.

Начав расширять свои владения в веке жемчужины, впоследствии укрепляйте и оборону, возводя стены и башни. На этом этапе нужно немно-

го увеличить количество селян, так как теперь придется добывать новый продукт — камни, необходимые для оборонных сооружений. Можно также поискать и залежи золота и даже начать их разрабатывать, но сильно акцентировать на этом внимание не стоит — в этой эпохе оно вам не понадобится.

В бронзовом веке на золото следует обратить более пристальное внимание. К этому времени у вас должна уже сложиться достаточно крепкая оборона и развитая экономика, поэтому стоит подумать уже о войне и о торговле. Следует еще увеличить количество крестьян и окончательно сбалансировать приток продуктов, чтобы, выбрав себе основной род войск, начать его пополнять. Добейтесь такого соотношения, при котором вы могли бы практически одновременно строить армию и проводить все многочисленные модернизации в этом веке. В качестве балансирующего фактора можете использовать торговлю с вашими соседями.

Не старайтесь произвести все доступные модернизации боевых юнитов. На это может просто не хватить ресурсов. Оставьте в тени, скажем, усовершенствование лучников и заострите внимание, например, на кавалерии, совершенствуя ее до максимума.

Модернизации, связанные с вашими селами, лучше провести все. Это заметно подделает вашу экономику и создаст некоторый избыток продуктов, что позволит перейти вам в заключительный, железный век.

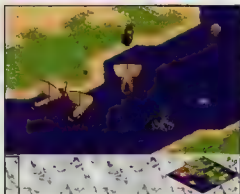
В этом веке необходимо довести вашу экономику до такого состояния, чтобы она могла функционировать практически без вашего участия. Ведь теперь большую часть времени вы будете посвящать войне, и если этот странный механизм разладится, то вы можете подорвать свои силы ведением боевых действий и даже проиграть.

Постройте побольше ферм, создав задел на будущее, произведите заключительные усовершенствования своих селян. При достаточно хорошо настроен-

ной экономике можно даже начать строить Мировое чудо, но при этом не рекомендуется вести наступательные действия, а ограничиться обороной. Как только вы начнете создавать чудо, это немедленно станет известно всем противникам, что побудит их начать совместную войну против вас.

## Оборона

Оборона в игре должна носить активный харак-





тер. Как известно, лучшая оборона — это нападение. На ранних эпохах не бойтесь подойти слишком близко к рубежу перенаселения вашего народа в стремлении получить защиту свою базу. Когда начнутся первые боевые столкновения с соседями по карте, численность обороняющихся будет стремительно сокращаться. Поэтому постепенно заменяйте погибших более совершенными юнитами по мере роста вашего благосостояния. Но помните, что лучше иметь десант воинов с топорами, чем одного коллайта.

Нанимайте больше простых воинов. Противнику, даже если он и компьютер, тоже потребуется время, чтобы развиться и начать атаковать вас. Поэтому к моменту нападения лучше иметь хотя бы немного пехоты и слабых юнитов и некоторое количество ресурсов для их пополнения, чем потратитесь на проведение модернизации воинов, которых вы потом не сможете нанять.

На высших этапах развития, когда ваше поселение начнет разрастаться, и тем более — когда вы сами начнете вести наступательные действия, вы просто не сможете уследить за всем. Поэтому стоит построить несколько оборонительных башен и обнести ваше поселение стеною.

Стена, выстроенная на побережье по самой кромке воды, сможет немного отградить вас от вражеских десантов, а башни будут уничтожать чужие транспортные корабли, пока те будут курсировать вдоль побережья в поисках места для высадки.

Никогда не отказывайтесь от мобильной обороны. Некоторое количество судов и сухопутных войск всегда следует поддерживать возле базы. Дело в том, что катапульты и суа, использующие их, стреляют несколько дальше, чем даже максимально модифицированные оборонные башни. Они легко могут лишить вас вообще всей обороны, если их вовремя не перехватить. И потом, рыболовецкие суда могут промачивать в некотором отдалении, и береговая оборона просто не сможет их там защитить. Всегда надо иметь три или четыре боевых корабля, чтобы в случае чего во время наказать обидчика.

Не бросайте абсолютно всех воинов на решающую, как вам кажется, атаку. Держите свою оборону до самого победного конца. Даже, казалось бы, почти побежденный противник может запросто высадить встречный десант на вашу территорию, и ни башни, ни стены не сумеют его полностью остановить.



**Купеческое судно (Merchant Ship)**

Усовершенствованный вариант торговой флотилии. В отличие от нее может передвигаться быстрее. Для создания необходимо 100 ед. дерева.



**Священник (Priest)**

Сам по себе не сражается, но с помощью магии и заклинаний перемещает силы противника на вашу сторону. Также может лечить и ремонтировать воинов и корабли, кроме кораблей. Поддается воздействию усовершенствованной — исследований — улучшающей его способности. Но все равно крайне слаб физически и уязвим в

защите других юнитов. Для найма необходимо 125 ед. золота.



**Артефакты (Artifacts)**

Некий мобильный аналог рун. Таких один из основателей культуры погибших цивилизаций находит и выдаете, которые приносят вам дополнительные очки. Но такие могут принести и полную победу, если вы заведете их во всем артефактом на карте и удержите их в течение 2 000 виртуальных лет. Их можно также отнимать у другого народа, если он нежелает равняться вас. Для этого достаточно подвести любого юнита к чужому артефакту, и он станет вашим. Артефакты разбросаны по всей карте, и их количество варьируется от нуля до пяти.

## Наращивая войну

Если вы решили сыграть в режиме смертельной схватки, вы без сомнений изведаете предложения наций, то будьте готовы к тому, что ни одна из них не обладает абсолютно всей мощью боевых юнитов. Кто-то искусный моряк, но дилетант в плане кавалерии, а кто-то — совсем наоборот.

### Египтяне

**Как работают египтяне.** Очень хорошие земледельцы, лесорубы и металлурги. Им доступны разработки в области обработки металлов и металлургии. Но камень и золото — их слабые стороны, они не могут создавать осадку и монеты.

**Пехота.** Всегда посредственная. Лучший пехотинец — это воин с коротким мечом.

**Излучинки.** Нам недоступны только конные и тяжелые конные лучники.

**Кавалерия.** Не самая лучшая из того, что может быть. Доступны только разведочные, колесницы и боевые слоны.

**Из осадных орудий.** Доступны только камнеметы.

**Защита.** Доступна к исследованию все, кроме бронзового щита и железного щита.

**Корабли.** Одни из лучших. Доступно все, вплоть до Двухдвигателей.

**Профессиональные войска.** Возможны только коллайты.

**Священники.** Доступны для исследования абсолютно все возможные религиозные атрибуты.

**Оборона.** Максимально возможная. Можно строить даже башни с баллистами.

**Внутренняя политика.** Доступна для найма в кавалерии, доступны и все дополнительные.

### Греки

Очень хорошие работники. В отличие от египтян, могут исследовать и монеты, и осадные орудия.

**Пехота.** Такая же, как и у египтян. Лучший воин, доступный для найма в кавалерии — это воин с коротким мечом.

**Лучники.** Лучшие из возможных. Доступны для найма только простые лучники.

Кроме разведочных, доступны только кавалерия и ее более совершенная версия — пехота кавалерии.

Один из лучших осадных орудий. Возможно создание пехоты.

Катапульты и конечного рода баллисты. Железные щиты.

**Защита.** Максимальная.

**Корабли.** Также один из лучших.

**Профессиональные войска.** Абсолютно все, вплоть до фаланги и центуриона.

**Священники.** Неплохо. В храме доступны для исследования только монеты и дводвигатели.

**Оборона.** Максимально возможная.

**Внутренняя политика.** (так же, как и у египтян) — один из лучших. Помимо основных усовершенствований доступны и все дополнительные.

### Вавилоняне

Не самые хорошие работники из возможных. Для исследования доступны все, кроме металлургии.

**Пехота.** Доступны все виды воинов.

Лучники не самые лучшие, но и не самые плохие. Возможны также практически все виды, кроме тяжелых конных и лучников на слонах.

Вы можете нанять любой вид кавалерии, кроме двух боевого слона и тяжелой кавалерии.

**Осадные орудия.** Из баллист недоступно ничего, зато катапульты совершенствуются до тяжелых катапульт.

**Защита.** Возможна только модернизация брони до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии. Еще возможно исследование бронзового щита.

**Корабли.** У вавилонян не лучшие. Из всех боевых кораблей им доступны только разведочный корабль и боевая галера. Но зато мясные суда могут совершенствоваться максимум.

**Из профессиональных войска.** Доступны только коллайты.

**Священники.** Один из лучших.

**Оборона.** Максимально возможная.

**Внутренняя политика.** Доступны только писменность и баллистика.

### Ассирийцы

Очень хорошие работники. Для исследования доступны абсолютно все.

**Пехота.** Есть возможность нанять в баронии любых юнитов. После проведения всех исследований можно нанять почти все виды лучников, кроме тяжелых.

жестких конных и лучников на слонах.

**Кавалерия.** Возможны наймы разведочной кавалерии, кавалерии и тяжелой кавалерии.

**Из осадных орудий.** Доступны камнеметы, впоследствии совершенствуются в катапульты и баллисты.

**Защита.** Возможна только модернизация до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

**Корабли.** Ассирийцы в игре — неплохие моряки. Торговая флотилия на совершенствуется до трехдвигательной, так же, как и транспорт — до тяжелой транспортной.

**Из боевых кораблей.** Лучший — триера.

**Из профессиональных войска.** Доступны для найма только коллайты.

**Священники.** Один из самых лучших.

**Оборона.** Максимально возможная.

**Внутренняя политика.** Можно исследовать только писменность и баллистику.

### Миниона

**Работники.** Для исследования доступны абсолютно все, включая монеты, осадку и металлургию.

Помимо прочего, можно использовать в качестве оборонительных укреплений и естественный ландшафт. Лучники или сторожевая башня, установленные на возвышенности, стреляют дальше, а их стрелы разлетаются. Как заграждения, можно использовать и лесной массив. Не вырубайте его весь, оставляя хотя бы узкий, но сплошной ряд деревьев, и противник не прорвется сквозь него.

Старайтесь проводить все исследования, связанные с оборонительными укреплениями, но так, чтобы это не шло в убыток всему остальному вашему хозяйству.

Но все же, по возможности, не стоит подпускать противника близко к своему поселению. Если вы видите, что на вас движется армия, сделайте предупре-

ждающий удар, встретив врага на нейтральной территории, но не забудьте сбить хотя бы несколько человек и на базе. Не надейтесь, что все вражеские юниты уязвимы в вашей обороне. Некоторые из них все равно могут проскочить. И ~~защиты~~ принимая бой на своей территории, отбейте нападение без особых потерь среди обороняющихся, то не исключены серьезные жертвы среди мирных селян.

## Исследования

Огромное количество различных модернизаций и усовершенствований, предлагаемых в игре, требует немалого количества ресурсов, поэтому проводить их все подряд будет весьма затруднительно и зачастую совершенно не нужно.

Даже когда вы разовьетесь в игре настолько, что сможете позволить себе проведение практически любого усовершенствования, не стоит совершать исследования по принципу «авось пригодится». Допустим, если у вас всего парочка священников, то вряд ли имеет смысл проводить все модернизации в храме. Тем более, что стоимость их немаленькая. Все исследования должны проводиться естественным путем, черпая ресурсы из возникающего в процессе игры избытка тех или иных продуктов.

Если вы будете намеренно копить один из продуктов для какого-то иного исследования, не делая больше ничего, то, скорее всего, проиграете. Лучше посмотрите, почему приток этого продукта так мал и что нужно сделать для его увеличения.

Старайтесь сначала провести все намеченные вами исследования и только после этого переходить в следующий век. Не оставляйте их на потом, иначе они будут накапливаться и, в конце концов, давят вас, как снежный ком. В заключительном, железном веке, когда, наконец, можно будет разгрузиться на просторе огромного количества всевозможных модернизаций боевых юнитов, лучше всего посмотреть, какой род войск наиболее способный у выбранного вами народа, и заняться им вплотную, хотя и другие тоже не следует совсем оставлять без внимания.



**Пехота** — одна из самых лучших.

Для нейма доступны простые **лучники** — лучники на колесницах и конные лучники.

**Кавалерия** практически немаленькая. Только разведчики и собственно кавалерия.

Из **осадных орудий** доступны канонамента, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

**Защита** — абсолютно полная, включая бронзовый и железный щиты.

Не самые лучшие **корабли**. Им недоступно торговое плавание в купеческое судно и триеры с катапульты в Дриггеркут.

Из **профессиональных войск** возможен найм копейщиков, который после модернизации превращается в фалангу.

**Священники** — самые примитивные. Возможно исследование только полководца.

**Оборона** тоже не самая лучшая. Малая стена модернизируется только в среднюю, а часовая башня — только в сторожевую.

Во **внутренней политике** доступны все исследования.

### Хититы

**Работники** — один из лучших. Для исследования доступны абсолютно все, включая монеты, осадку и металлургию.

**Пехота**. Независимо усовершенствована меньше всего, только до последнего их состояние — пеганеры.

Из **лучников** этому народу неизвестен только пикарный конный лучник. Все остальные доступны для нейма.

С **кавалерией** ситуация, складывающаяся с лучниками — невозможно начинать только пикарного кавалерия. Все остальные доступны для нейма, включая боевые слоны.

**Осадные орудия** достаточно примитивные. Есть только возможность усовершенствования канонамента в катапульту.

**Защита** — абсолютно полная. **Корабли** — самые маленькие.

Возможно только модернизация разведывательного корабля в боевую галеру. Все остальные корабли не модернизируются никак.

Из **профессиональных войск** возможен найм копейщиков, который после превращается в фалангу.

**Священники** — самые примитивные. Возможно исследование только астрологии.

**Оборона** — максимально возможная.

Для **внутренней политики** доступны все исследования.

### Венецианцы

Не самые лучшие **работники**. Из всех исследований им недоступны только осадка и металлургия.

**Пехота** — одна из лучших.

Из **лучников** недоступны только конные лучники и, как следствие, пикарные конные лучники.

**Кавалерия**. Независимо ни одно усовершенствование в конном, но зато можно начинать разведчиков, колонизаторов, кавалерия и боевые слоны.

Из **осадных орудий** доступны только канонамента.

**Защита** — доступен железный щит, но броня модернизируется только до состояния металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

**Корабли**. Независимо только триеры с катапульты усовершенствованы в Дриггеркут.

Из **профессиональных войск** возможен найм копейщиков, который после превращается в фалангу.

**Священники** — в храме доступны все исследования.

**Оборона** — максимально возможная.

**Внутренняя политика** — почти лучшая. Недоступно только исследование архитектуры.

### Шумеры

Не самые лучшие **работники**. Из всех исследований им недоступно только исследование монет и металлургии.

**Пехота** — доступна абсолютно все виды войск.

**Лучники** — не блещут. Вы можете начать либо обыкновенных лучников, либо на колеснице, либо на слоне.

**Кавалерия** тоже не лучшая. Для нейма доступны разведчики, колонизаторы и боевой слон.

Из **осадных орудий** довольно судный выбор. Разве что канонамента превращается в катапульту.

**Защита** — почти полная, не считая изобретения железного щита.

Для **кораблей** почти минимальный набор усовершенствований. Рыбачья лодка модернизируется до рыбачьего судна, в разведывательный корабль — до боевой галеры, в затем до триеры.

Из **профессиональных войск** возможен найм копейщиков, который после превращается в фалангу.

**Священники** — практически самые примитивные. Могут исследовать только мистицизм и полководца.

**Оборона** — максимально возможная.

**Внутренняя политика** — одна из лучших, доступны все исследования.

### Персы

Самые неспособные **работники**. Хотя им и известна металлургия, все остальное в самом примитивном варианте. Недоступно даже колесо.

**Пехота** — доступен даже пикар.

## Наступление

Начинать наступление на врага следует, когда вы сумеете накопить достаточно войск для того, чтобы обеспечить и оборону базы, и оставить некоторое их количество для первого броска. Как и в случае с обороной, при подготовке наступления также не стоит ждать появления на свет более мощных боевых юнитов.

Действуйте тем, что доступно в данный момент, иначе противник перехватит у вас инициативу и вам придется надолго уйти в осадное положение, тратя все силы только на то, чтобы отбить его все нарастающие атаки. Бейте первым, но не надейтесь, что первая же вылазка принесет вам заметный успех и превосходство. Скорее всего, все ваши нападавшие падут на поле боя, но зато вы сумеете оценить степень развития вашего соседа и его слабые стороны. Следующую атаку уже подготавливайте в соответствии с полученными от разведки боем данными.

Проводите больше диверсионных атак в тылу у противника. Например, узнав, где противник добывает лес, пошлите небольшую группу меченосцев и перебейте всех его лесорубов, пока он не спохватится и не высылал помощь. Или же, подплыв к вражескому побережью и выбрав место поодаль от его доков, начните обстреливать какую-нибудь, пусть даже малозначимую, постройку. Противник обязательно начнет высылать рабочих на ее починку, а вы, тем



временем, отстреливаете их одного за другим. Таким образом можно неплохо попортить его экономику, пока он соберется, в чем дело и даст вам отпор.

Когда же вы, наконец, почувствуете себя достаточно сильным, чтобы начать серию атак, направленных на полное уничтожение врага, или вас побудит к этому постройка им Мирового чуда, никогда не действуйте только одним родом войск без какого-нибудь прикрытия. Используйте смешанные атаки. Вперед пускай двигаются более тяжелые и выносливые юниты, например, кавалерия или хойзаты, а во втором ряду — более слабые, но дальноточные, скажем, лучники или баллисты. Позади всех хорошо иметь парочку

священников, которые будут время от времени перетягивать вражеских солдат, занятых боем с передними рядами на вашу сторону.

Если вы только высадились на чужой берег из транспортных, не спешите сразу углубиться во вражескую территорию. Проведите сперва перестроировку войск, выстройте их надлежащим образом. Противник сам выйдет на вас, и тогда вы будете иметь еще и серьезное прикрытие с моря.

Когда же вы укрепились на берегу и постепенно приближились к стенам города, старайтесь, все еще сохраняя строй, издалека сметить оставшуюся оборону катапультами. Даже если охранных башен уже не осталось, все рав-

**Лучники** — почти лучшие. Невозможно начать только такелого конного лучника.

**Кавалерия** — одна из лучших. Для наименее доступных абсолютно все.

**Осадные орудия** достаточно примитивные. Есть только возможность совершенствования каменноталы в катапульту.

**Защита**. Абсолютно полная.

**Корабли**. Невозможно только модернизировать триумф с катапульты в Драггернэу.

**Профессиональные войска**. Вообще никаких. Нет даже возможности построить Аскарию.

**Священники** в храме доступны все исследования.

**Оборона** — почти полная, за исключением возможности постройки башен баллист.

**Внутренняя политика**. Нет возможности исследования артиллерии и баллистики.

**Шенги**

**Работники** — очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и золототкатели не самые лучшие. Им недоступны последние исследования в этих двух областях

дальности — осад и изобретение монет.

**Пехота**. Невозможно модернизировать меченосцев только до последнего из состояния легкого.

**Лучники** достаточно неплохие. Им неизвестен только такелого конный лучник и лучник на слоне.

**Кавалерия** не самая лучшая. Можно начать только разведывательную кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

**Из осадных орудий** доступны каменноталы, впоследствии преобразующиеся в катапульты и баллисты.

**Защита** — абсолютно полная.

**Корабли** не очень хороши у данного народа. Легкий транспорт не усовершенствуется до такелого транспорта, а разведывательный корабль модернизируется только до состояния боевой галеры.

**Профессиональные войска**. Только хойзаты.

**Священники** в храме доступны все исследования.

**Оборона** — почти полная, за исключением возможности постройки башен баллист.

**Внутренняя политика**. Возможно только появление знати исследования письменности и архитектуры.

**Ямато**

**Работники** — очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и золототкатели не самые лучшие.

**Пехота** примитивная. Пошлю войсков с топором, доступных только войска с коротким мечом.

**Лучники** достаточно неплохие. Им неизвестен только такелого конный лучник и лучник на слоне.

Не самая лучшая кавалерия. Можно начать только разведывательную кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

**Из осадных орудий** доступны только каменноталы.

**Абсолютно полная защита**. Почти лучшие корабли из того, что возможно. Нельзя только модернизировать триумф с катапульты в Драггернэу.

**Из профессиональных войска** возможен найм хойзаты, который после превращается в фалангу.

**Священники** очень примитивны. В храме можно исследовать только политическое и разведывательное.

**Оборона** почти полная, за исключением возможности постройки башен баллист.

**Внутренняя политика** одна из лучших. К доступным все исследования.

**Чозоны**

**Работники**. Для исследования доступны абсолютно все.

**Пехота** одна из лучших.

**Лучники**. Недоступно только совершенствование конного лучника и конного конного лучника и невозможно найм лучника на слоне. Все остальные виды доступны для найма.

**Кавалерия** не самая лучшая. Можно начать только разведывательную кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

**Осадные орудия** достаточно примитивные. Можно создать

только каменноталы и баллисты.

До полной защиты не хватает только модернизации брони до кольчуги для каждого рода войск и замены бронзового щита железным.

**Корабли** достаточно неплохие. Недоступно только триумф с катапульты и, как следствие, все модернизация в Драггернэу.

**Профессиональные войска**. Только хойзаты.

**Священники** — безусловно, один из лучших. Можно превратить все существующие исследования.

**Оборона**. Максимально возможная. Имеется возможность постройки даже башен баллист.

**Внутренняя политика** не очень хорошая. Для исследования доступны только письменность, архитектура и баллистика.

но переключите атаку катапульт на какую-нибудь постройку. Не стреляйте ими по мобильным юнитам. Они все равно толком не попадут, но могут просто зашуметь ваши же передние ряды.

Наконец вы ворвались в город. Теперь главное здесь — не заливнуть в него пасть под магическое действие священников. Постарайтесь как можно быстрее перебить их всех, не обращая внимания на отдельные атакующих пас юнитов. Лучше потерять несколько человек убитыми, чем потом сражаться против бывших собственных персонажей. Строй сохранять здесь уже не обязательно, да и практически невозможно. Пускай небольшие группы ваших

воинов действуют в основном на свое усмотрение: бьют ли оставшихся рабочих, сражаются с остатками мобильной обороны или ломают малоценные постройки.

Основные разрушения производите теперь катапультами и баллистами. Уничтожьте первым делом Мировое чудо, если таковое имеется, затем храм. Далее действуйте исходя из того, какими войсками в основном пользуется противник, и ломайте то, где он наивысше этот род войск. Не забывайте и про священников. Если у вас исследован монотензм, вы можете не разрушать вражеские постройки, а обратить их на свою сторону.

Вполне возможно, что за один раз вам не удастся окончательно сломить своего врага. Не отчаивайтесь и предпринимайте все новые и новые попытки, не давая ему передохнуть. Главное, по-дразнить его экономикой ведением войны и сохранить свою. Не советую предпринимать сразу несколько кампаний против многих соседей. Это быстро истощит вас и приведет к гибели. Уничтожайте их поодиночке.

Роман Несмелов, Дмитрий Бурковский

**Коды, пароли, секреты**

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

## НОВОСТИ

Компания **Nasbro Interactive**, некогда удачно проявившая себя на рынке детских игр, теперь, не менее удачно показала себя и на рынке компьютерных игр. Большинство игр компании являются малоизвестными, но многие попадают в десятки наиболее продаваемых.

Недавно компания сообщила о подписании соглашения с компанией **Smart Games, Inc.** о издании нескольких новых продуктов серии **Smart Games Challenge**. Прессе игры **Smart Games Challenge #1** и **#2** оказались, вопреки многим прогнозам, весьма удачными.

...

Компания **Fujitsu Interactive** сообщила о покупке нескольких игр с платных игровых автоматов для перевода их в формат PC. Среди наиболее известных игр такое имена, как **Battle Arena**, **Tooshinden 2**, **Fatal Fury 3** и **Darius Golden**. Все перечисленные игры выйдут в серии **Meesters of the Arcade** («**Хозяева Аркады**») и будут стоить в пределах \$20 — \$30. Конечно, подобные игры потребуют мощных 3D-ускорителей для приемлемой работы. И во всех играх обещает быть поддержка сетевой многопользовательской игры.

...

Компания **Maxis** сообщила неприятное известие для всех поклонников серии **SimCity**. Новая игра **SimCity 3000** не будет полностью трехмерной, как сообщалось прежде. Игры будут иметь 2D-график, но зато смогут работать даже на компьютерах слабее Pentium 133. Так что не стоит надеяться на обещанные ранее возможности выхода на улицы или подползание за соседними стенами. Впрочем, из самой графиче и разрешения компания решила не скучиться, и игра будет стандартно поддерживать режим 800 на 600. Кроме этого, все же будет реализована идея **micro-sim** — это позволит осуществлять более детальное управление своим городом, чем в любой предыдущей части.

Кстати, трехмерный экзистен, который разрабатывался для **SimCity 3000**, не пропадет даром и, возможно, будет использован в другой игре компании **Maxis**. Лок Бартелел (**Luc Barthelemy**), генеральный менеджер компании **Maxis**, создал

«Мы экспериментировали с новыми иными возможностями использовать его преимущества».

Выход **SimCity 3000** намечен на конец текущего года.

...

Компания **Ion Storm**, место работы одной из звезд **legend** индустрии компьютерных игр Дэйва Ромера (**John Romero**), сообщила о получении права на использование эксклюзива игры **Unreal** для разработки собственного продукта. Впрочем, почему бы и нет? Ведь две игры, находящиеся в разработке у **Ion Storm** (трагический боевик **Dailkatana** и ролевая игра **Anachronox**), используют эксклюзив компании **ID Software** из игры **Quake II**. Почему же тогда, хотя бы ради разнообразия, не взять другую основу, особенно учитывая то, что, по мнению некоторых экспертов, эксклюзив **Unreal** лучше, чем у **Quake II**. Ведь сегодня технология развивается быстрее игр, чисто движок уже устаревает к тому времени, когда появится использующая его игра. Многие пользователи сходятся на том, что эксклюзив **Quake II** был значительно лучше использованного в **Quake**, а сам **Unreal** скорее всего, станет главой из «убийцей» для **Quake II**.

Хотя с другой стороны, игра **Dailkatana** от **Ion Storm** не появится ранее конца 1998 года. Да еще неизвестно, как пользователи отреагируют на сам **Unreal**, который должен появиться в марте-апреле текущего года.

Такое **ID** активно наступают на пятки с разработкой движка для своей новой, революционной игры **Trinity**. И скорее всего (если **ID** не задержат), игры, основанные на этом эксклюзиве, также появятся к концу 1998 года.

...

Компания **Interactive Magic** сообщила о том, что выпустит игру **Road to Moscow** летом текущего года. **Road to Moscow** — это новая стратегия в реальном времени, которая разработана «боем как военный симулятор». В **Road to Moscow** будет 12 сценариев и компания, которая позволит игроку «пройти» весь Восточный фронт Второй мировой войны.

...

Компания **Electrolab** начала работу над выпуском очередной версии на русском языке к игре

На этот раз это будет полное описание с многопользовательской игрой **Ultima Online**. В ближайшее время игра поступит в официальную продажу, в коробку с игрой будет вкладываться купон от компании «Портал» (выпускающей провайдером сети Интернет) на пятиминутной бесплатной связи в Интернете и месячное бесплатное членство в **Ultima Online**. Такая особенность игры в **Ultima Online** — оплачивать членство в этом мире возможно только через специализированного провайдера, имеющего договоренность с **Online**, авторами **Ultima Online**.

...

Компания «Коминфо» подготовила к выходу рок-энциклопедию «Последний герой. Виктор Цой и группа «Кино»». Музыкальный CD-ROM посвящен творчеству легендарной группы «Кино» и ее лидеру Виктору Цою и разработана студией «Интерактив» по заказу компании «Мороз рекорд».

В этот диск включены все альбомы группы «Кино», полная подборка статей, 211 фотографий, отрывки из фильмов, профессиональные и домашние видеозаписи интервью и воспоминания друзей и родные Виктора Цоя.

Рок-энциклопедия содержит три основных раздела. «Мир «Кино»» включает в себя пять интерактивных экранов, на которых все предметы как-то связаны с песнями Цоя, в разделе «Жизнь» это «Кино» представлены интервью, воспоминания фотографов, видеозаписи и интересные отрывки из книг основателя группы А. Рыбина и жены Цоя — Марьяны. В последнем разделе «Вой» о «Кино» представлены все интервью с Виктором Цоем, единственный написанный им рассказ «Романы» и все песни группы — как известные, так и малоизвестные, что в общей сложности составляет порядка 12 часов музыкального звучания.

Подарком для поклонников творчества певца станет 82 авторские песни В. Цоя и возможность увидеть коллекцию фигурок куклы, вылепленные Виктором.

Рекомендуемая розничная цена продукта на прилагаемом магнитном носителе порядка 29\$.

Информационное агентство «Galaxy Press»



# RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

Разработчик Cyan  
Издатель Red Orb  
Выход октябрь 1997 г.  
Жанр квест  
Рейтинг ★★★★★★☆☆

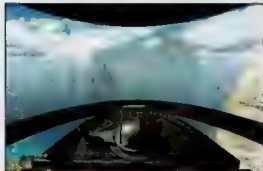
Операционная система — Windows 95  
Процессор Pentium 100 (желательно Pentium 133)  
Оперативная память — 16 МБ (желательно — 32 МБ)  
Привод CD-ROM — четырехскоростной (желательно — восьмискоростной)  
Видеорежим — SVGA 640х480 64 тыс. цветов (желательно 3Dfx).  
Прочее — Windows-совместимая звуковая плата, минимум 75 МБ свободного дискового пространства.

«Великая несправедливость была совершена... и я, Атрусе (Atrus), заплатил за нее сполна. Созданные мною книги ведут к мирам столь фантастическим, что на их изучение может потребоваться вся жизнь. Но что-то пошло совершенно не так, и мои творения были уничтожены чьей-то жадностью. Я подозреваю одного из моих сыновей, Сирруса (Sirrus) или Аченара (Achenar), но не могу ни в чем быть уверенным. Я не собираюсь писать дальше потому, что боюсь обнаружить что-то слишком важное. Мне остается надеяться лишь на то, что я смогу найти ответ прежде, чем будет слишком поздно. Атрус».

Выпущенный в конце 1993 года Myst был широко признан, как первый шедевр среди игр на CD. Нелинейность его сюжета и максимально упрощенный интерфейс (целая себе мышкой!) установили новые стандарты в игровой индустрии. До сих пор он является наиболее продаваемой игрой. Myst — приключение от первого лица с очень богатой пред историей. В нем напрочь отсутствует жестокость, а вы предоставлены самому себе в исследовании территории. При этом вам даже не приходится таскать с собой какие-то предметы или постоянно дергаться из-за лимита времени



Все начинается с того, что вы случайно нагибаетесь на старую книгу, а когда открываете ее, внезапно перемещаетесь в альтернативную реальность. Это и есть Ривен. Он был создан Атрусом, человеком с поразительным талантом создавать книги, которые переносят своих читателей в другие миры. Ваше приключение начинается на острове Мист. Оттуда вы можете попадать в различные миры, называемые Эпохами, и в каждом вам придется решить массу головоломок. Их решение поможет вам постепенно раскрыть тайну Миста. Вы узнаете об опасностях Атруса, что один из сыновей вредит его творениям, но раскрыть это вам придется в одиночку — остров Мист пуст, на нем нет ни одной живой души. Войдите в обманчиво красивый мир, раздираемый на части старыми расприями, где ни один секрет не лежит на поверхности и ничто не является



стес тем, чем кажется. Вам придется искать и изучать, использовать интуицию, ждать озарения. Только тогда вам откроется правда об этой таинственной земле и ее обитателях. Вы должны позволить Ривену стать вашим миром, дабы не потерять его.

Ривен является историей на все времена, историей, вызывающей страх, желание и чувство обладания целью в жизни. Будьте готовы попасть в Ривен — мир, не похожий ни на один из известных вам.

В игре почти 4.000 захватывающих картинок, три часа удивительной анимации, беспрецедентная графика и два часа непрерывающейся музыки и звуковых эффектов.

## Предыстория

### Либро (Leebro), 17

Мои худшие опасения подтвердились, повержения даже больше, чем можно было ожидать. Я должен эвакуировать всех с Ривена до того, как наступит полный крах. Основная проблема сейчас — мой отец. Какая судьба ожидает мою дорогую Катерину (Catherine)... если он до сих пор остался прежним? Похоже, что потребуются нечто больше, чем я, Атрус, чтобы пережить Гена (Geha). Я должен действовать, пока еще остается время. Я обязан найти кого-то... и послать на Ривен

### Книга Д'на (Book of D'ni)

Пещера была пустыня. Над поверхностью воды парил слабый туман, под черным ярким оранжевым светом, который, казалось, исходил из самых глубин озера. Огромные стены из гранита возвышались с обеих сторон, в то время, как неподвижный потолок из огромного камня длиной в милю закрывал вид на звезды и на лулу

Тут и там по всему озеру высились острога, ищущие шипы темноты, поднимающиеся из воды. А там, на другом конце пещеры, пик одинокого, массивного, треснувшего, но все еще стоявшего камня зиргался в темноте

Позади него покоился город, непоколебимый в своем спокойствии, здания которого словно прилипли к стенам пещеры

Город Д'на существовал без сна, в руинах. А воздух был свеж. Он двигался, циркулируя между пещерами. И лишь порою доносился звук скрипящих вращающихся лесов — фантом, внезапный импульс тишины

Туман, ненадолго разделенный скользящей по воде лодкой, мелкая рыба, отскакивающая от причала, все это тоже исчезало, растворялось в темноте

В Д'на была ночь. Ночь, которая не кончалась вот уже семьдесят лет

На улицах городов, на холодных камнях рылались лежал почти живой туман. Но на самом деле здесь уже давно

нет ничего живого: лишь мхи и грибы растут чуть ли не из каждой щели

Вокруг чувствовалась пустота, которая, казалось, существует здесь уже тысячу лет. Уровень с уровнем представлял перед глазами, и все они выглядели давним-давно похитнутыми. Сотни пустых переулков, 10.000 пустых комнат, безрадостный ландшафт разрушающихся стен и проваливающихся крыш существовали покая

В огромной впадине между городскими мраморными стенами покоилась лавина, внутри которой виднелись тени итонущих кораблей, в посредине огромная каменная арка. Арка Керат (Kerath's Arch), как ее раньше называли. Теперь ее поверхность была покрыта сетью трещин и постепенно разрушалась

Тишина. Сверхъестественная тишина. И вдруг — звук. Вначале слабый и далекий, он постепенно становился все четче. Удары металлом по камню

Варуг одна из теней в верхней части города остановилась перед частично похитнутыми воротами и оглянулась. Варуг родился на другом конце пещеры на одном из расщепленных по озеру островков

Туман дрогнул, а затем вернулся ти-

И вдруг новый звук, треск, высокий механический визг, за которым последовал глухой «брум» дров. И затем звук еще раз потряснул гладкую поверхность воды

К'вар (K'var). Звук шел с К'вири

Две мили по озеру — и вот он, остров напоминающий черный огромный шиполор, возвышающийся над ссыпанным озером. Его когда-то резкие формы были сглажены недавним камнепадом

Приближаясь, шум становился громче: звук дров, теперь постоянный, напоминал дзыл молотков при ударе о камень. Основание острова колебалось, как излучающий котлол

Но этот ужасный шум никого не разбудил. Древние комнаты оставались темными и пустыми. Все, кроме одной, у самого подножия острова, глубоко под водой. Здесь, глубоко в камне, нахо-

дится самая древняя комната из холодного камня и мраморных колонн, построенная разрозненными отцами, дабы преподавать урок сыну

Теперь, 40 лет спустя, эта комната запотевшая льющими в темных защитных костюмах. Их брови уже покрылись потом, но они продолжали активно работать под световыми арками приблизительно дюжина располагалась между двумя огромными гидравлическими опорами, бросая при помощи молотков и делая со стеной, в то время как другие носились туда и обратно, поднимая и перетаскивая камни в большую кучу в другом конце комнаты

У левой опоры стоял кто-то, наблюдавший за всем происходящим. Атрус, сын Гена, когда-то племянник этой самой комнаты. Через некоторое время он посмотрит на записную книжку в своей руке, затем поднимет взгляд, будто подымая кого-то

Одно из лиц обратит внимание, кивнет, а затем вернется к работе. Сообщение пошло по туннелю

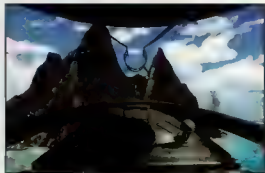
На несколько секунд возвращается босшумная пауза, пауза приветствия

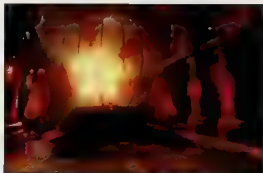
### Книга Ампуса (Book of Atrus)

«Я все еще не понимаю. Ты утверждаешь, что в английском не существует эквивалентного слова. Но я не могу понять, почему. Наверняка у них все так же, как и у нас?»

Она открыла глаза, выпрямилась, затем, положив руки на свои колени, посмотрела на него

«Слова — не просто набор звуков, Атрус. Слова — это... ну, дай-ка я попробую объяснить. На простейшем уровне слова могут быть просто ярлыками. Дереву. Песку. Камню. Когда мы используем подобные слова, мы четко знаем, что под ними подразумеваются. Мы можем видеть их в своем воображении. Но чтобы уточнить, о каком дереве, песке, камне мы говорим, требуется следующий уровень слов — слов, которые в свою очередь тоже становятся ярлыками. Высокое дерево, или, может быть, пальмовое дерево. Красный песок, или, например, хороший песок





Первое слово максимально уточняет смысл второго.

На следующем уровне слова могут представлять идеи. Любовь Интеллект. Эти, как ты наверняка уже убеждался, не так просты. Мы даже не можем добавить еще одно слово, чтобы уточнить, что мы имеем в виду, особенно, если мысль достаточно «ложная». Чтобы добраться до истинного значения этих слов, мы должны их окarakterизовать с нескольких сторон. К примеру, интеллект можно отнести к мурью с его инстинктивным мышлением или, если выть глубже, к человеку с его мыслями и интуицией. И даже у людей он может различаться: у одних он медленный и глубокий, у других — быстрый и искристый. Или...»

«Я понимаю, но...» Он нахмурился и покачал головой. «Я не могу придумать что-то, превышающее по сложности идею. Я не могу увидеть нечто более высокого уровня в своем воображении».

«Именно поэтому в английском нет эквивалента».

«Да, но... что же это означает?»

«Это слово — слово только Д'наев — выполняет действие с циркулирующей влагой. С палитрой ветра и влажностью».

Атрус уставился на нее, его бровь удивленно подскочила. «Но... но ведь по-любому слово должно быть ярлыкком?»

«Нет. Только не оно. Это слово обозначает нечто большее, чем просто описание».

«Тогда...» Но он абсолютно не мог себе представить то, о чем она говорила.

Она улыбнулась. «Ты должен просто принять это, Атрус. Существует нечто вне ярлыков и идей. Нечто, являющееся синтезом того и другого. Что-то, что Д'наи нашли много, много лет назад и научились истолковать в слова. Когда-нибудь ты поймешь, но сейчас...»

Она видела, что Атрусу это не нравится. Ей посоветовали спрашивать обо всем. Для того, чтобы он мог смотреть на все, определять и прояснять своими глазами. Ему посоветовали никогда не

принимать на веру вещи просто из-за того, что это правда. А теперь... теперь она просила его сломать привычный ход мыслей.

### Книга Ти'ана (Book of T'iana)

Это была скромная церемония. Шестой ассистент Великого Мастера и Великий Мастер Лорд Сайка (Lord Sajka) собственной персоной. Он стоял в полукруге огромной платформы, а священник Веовис (Veovis) со своей Книгой, плодом шестнадцатилетнего труда, стоял перед подиумом.

День выдался солнечным и напоминающим о весне: голубое небо с редкими облачками. Вдалеке горы со снежными вершинами тонули к югу вдоль огромного океана. У их подножий огромные равнины улегали за горизонт на восток, на запад и на юг. В то время, как на севере древнейшее поселение Дериз (Derisa) спрятались во впадине меж холмов.

Это была древнейшая из множества Эпох Гильдани — Эпоха Якула (Age of Yakul), созданная первым из Великих Авторам Гильдани, Ар'теномом (Ar'tenemo), и записанная по традициям проходила первая официальная церемония.

Будет и вторая, с большим количеством людей, которая, пожалуй, больше заслуживает внимания. Но это потом, уже в родном мире Веовиса, в Адер Ямате (Ader Jamat). А вот эта скромная церемония на самом деле гораздо важнее.

Каждый из семи основных членов Гильдани уже читал работу, которая сегодня была принята в канон Гильдани, и каждый отдельно ее одобрил, признав таким образом талант юного Мастера. Это случилось 187 лет спустя после последнего Корфа В'я (Korfa V'ja), и до следующего тоже пройдет немало лет. Всего 93 книги были приняты в канон за всю долгую историю Гильдани — из них Великая Клавесинская Пятёрка Д'наев — и лишь четверо членов Гильдани удостоились этой чести в более раннем возрасте, чем тот, кто стоял перед ними. Среди этих четырех был даже легендарный Ри'Нереф (Ru'Neref).

Слабый бриз пронесся над этим открытым пространством, лишь слегка пошевелив плащи, когда Лорд Сайка, Великий Мастер Гильдани Писателей, сделал шаг вперед и на языке, столь же удаленном от обыденной речи Д'наев, как и последняя от речи обитателей поверхности, произнес Слово Закрепления.

После того как это было выполнено, когда Веовис поклонился теперь равному ему по положению, Лорд Сайка улыбнулся и на разговорном языке сказал:

«Прекрасная работа, Веовис. Мы очень гордимся тобой».

Веовис поднял взгляд и тоже улыбнулся, при этом продолжая осознавать, как великой чести он только что оказался удостоен.

«Мой господин, Гильдани Мастеров... я надеюсь полностью оправдать ваше доверие. Это огромная привилегия быть членом Гильдани Писателей, и я считаю благополучным тот день, когда я решился вступить в нее».

Итак, все закончилось.

Когда друг за другом Старейшины начали возвращаться в Д'наи, Веовис обернулся, окинул взором древний мир Якула и представил себе, что, возможно, спустя столетия какой-то другой член Гильдани будет стоять на земле Эпохи, которую создал Веовис, и пытаться сообразить также, как он сейчас, что воображение создало соединение с таким миром, как этот.

Он развернулся и направился к книге соединения. Пора было возвращаться в Д'наи, чтобы перевести дух и раслабиться перед началом следующей главы жизни. Он был уверен, что его следующая работа будет отличаться от всех остальных: не просто великая Книга, но Классика.

Но до этого — праздник. Сегодня — его день. Сегодня он стал великим человеком, которому оказали честь перед всеми Д'наими.

Веовис положил свою руку на пылающую панель и соединился. Улыбка появилась на его устах, когда фигура за мерцала и затем исчезла в воздухе.

## Меню опций

Для изменения параметров игры передвиньте курсор мышью до «упора» в верхнюю часть монитора и щелкните левой кнопкой мышки. Откроется меню опций.

### Transitions Menu

В данном разделе меню опций вы можете установить различные графические эффекты.

None — нет никаких эффектов.

Fastest — самое быстрое изменение картин в игре.

Normal — обычное изменение картин с эффектом «морфинга» (из-за плавноности создается ощущение, что перед вами видеоролик).

Best — медленное изменение картин с эффектом «морфинга».

### Options Menu

Water Enabled — в игре множество различных мест, где есть вода. Если эта функция включена (т.е. око-

ло нее стоит галочка), вы будете слышать, как вода плещется. Чтобы отключить данную функцию, уберите галочку.

Zp Mode — включение этого режима игры позволит вам быстро перемещаться из одной точки в другую, в которой вы уже побывали (очень полезна при долгих переходах из одного места в другое).

Ambient Sounds — в игре существует специальная звуковая программа для лучшего восприятия звуков. Эта функция позволяет ее включить.

Setup — установка яркости и контраста монитора, а также громкости звука.

темной стене с дырочкой. Выйдите к началу моста и спускайтесь по лестнице слева. Вы окажетесь на «смотровой площадке». Поверните налево вы должны увидеть закрытые ворота. Пролетите под ними, идите сквозь пещеру. Вы должны опять оказаться в золотой комнате, но только на этот раз противоположный выход будет вести в еще одну пещеру. Если это не так, возвращайтесь к кнопке и продолжайте поворачивать комнату, на забывая при этом просверлить, не открылся ли проход в пещеру.

Во второй пещере есть труба и рычаг на ней. Поверните его. Этот тип

рычага обычно подает пар или воду к различным машинам на острове Ривена и таким образом их включает. Конкретно этот рычаг подает энергию телескопу (к этому мы вернемся позже). Развернитесь и идите к золотой комнате, но не входите в нее. Вы должны увидеть слева на стене еще один рычаг — этот тип открывает двери и ворота. Дерните рычаг. Не трогайте кнопку, поворачивающую комнату! Идите через комнату в пещеру, пролезьте под воротами и поднимитесь по лестнице к первой кнопке поворота комнаты. Нажмите на нее еще четыре раза. Заходите в комнату. Прохода дальше будет закрыт, но вам пока туда и не надо. Подойдите к двери, развернитесь и дерните рычаг слева. Опять-таки не трогайте кнопку поворота. Проходите через комнату к первой кнопке поворота и нажмите на нее два раза. По идее, вы теперь сможете пройти к Большому Куполу. Идите по мосту к большому цилиндру, напоминающему купол.

Идите по мосту внутри Большого Купола, вниз по лестнице, затем на улицу. Идите по дорожке, пока не увидите слева выступ с рычагом таким же, как в пещере. Пар должен перестать идти.

Идите дальше по дорожке, через туннель, и вы увидите еще один рычаг, идентичный первым двум. Дерните и его. Возвращайтесь обратно по дорожке, сквозь купол и золотую комнату к кнопке поворота. Нажмите на нее еще три раза — перед вами должна оказаться дверь (это понадобится позже). Теперь можете идти через мост к другой части острова. Идите в

туннель и спускайтесь до тех пор, пока слева не заметите дверь в стене. Заходите в нее. Можно подняться на стуле при желании (это вам ровным счетом ничего не даст). Слева от вас (если вы сидели на стуле) должно быть красивое озеро. Посмотрите на него поближе. Слева от него должен быть рычаг, дерните его. Выходите из комнаты и спускайтесь дальше. В конце коридора должна быть дверь. Заходите. Эта комната и комната со стулом очень важны для сюжета, но не для самого игрового процесса. Припомните картинку в жуках в золотой комнате: ничего не напоминает? Выходите из этого зала через дверь на улицу. Нажмите голубенькую кнопку — придет смесь самолета с батискафом. Заходите в нее. Дерните рычаг слева, чтобы повернуть машину. Толкните рычаг в середине и сжайте! Наслаждайтесь анимацией... правда, в конце придется поменять диск.

## Лесной остров (Tree Island)

Вылезайте из транспорта и пройдите сквозь дыру в камнях. Идите вперед, пока перед вами не окажется лестница. Поднимитесь по ней. На развилке выберите самую правую дорогу, тогда вы найдете яму с вагонеткой. Заходите в нее. Толкните рычаг слева — и вперед! Здесь анимация, пожалуй, даже лучше. Наверное, из-за того, что вы едете под водой.

## Бумажный остров (Paper Island)

Не огорчайтесь, что ничего не сделали на предыдущем острове (туда мы еще вернемся). Засей у нас дел до горло. Идите до конца платформы, посмотрите вниз, слезайте. Идите к рычагу на середине озера. Поверните рычаг в центральное положение (чтобы он указывал на среднюю из трех труб). Теперь идите к цилиндрическому зданию. Поднимитесь по лестнице, поверните налево, идите вперед. Вы придете к нескольким рычагам, колесу и окну. Через которое можно наблюдать за происходящим внутри цилиндрического здания. Сначала поверните большое колесо. Теперь повернитесь налево — и увидите трубу, которая делится на две. На ней есть рычаг. Поверните его, чтобы краник на нижней трубе стал белым. Повернитесь к окну и дерните рычаг справа от него. И, наконец, передвиньте рычаг на трубе справа в верхнюю позицию. Теперь можно смело заходить в этот дом. Заходите в него через дверь (классно отвинчиваются болты, не так ли?). Пройдите по мосту и спуститесь вниз по лестнице в середине комнаты. Просто шелкайте по центру темного экрана, пока не увидите свет. На выходе из трубы вы сможете насладиться действительно красивым видом. Посмотрите вниз и спуститесь. Ага, так

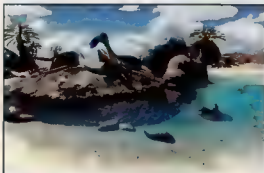
## Прохождение

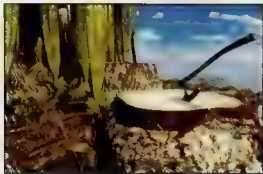
Все действия в игре и перемещения в том числе осуществляются простым щелчком мыши по нужному предмету.

Здесь приведены лишь необходимые для прохождения действия (ну, может, еще парочка интересных вещей). Но не забывайте, что мир Ривена очень велик, и его стоит исследовать щелчком

## Остров Большого Купола (Big Dome Island)

После просмотра начальной анимации выходите из клетки и сразу поворачивайте направо. Идите прямо, к обрыву и посмотрите вниз. Вот и наш охранник! Поднимитесь по лестнице к началу моста. Поверните налево — и увидите золотую комнату с высокими колоннами, на которых висят жуки. При желании можете посмотреть внутрь жуков, хотя это ничего, кроме некоторого объяснения происходящего, не даст. У комнаты, в которой вы находитесь, есть две двери и пять ведущих из нее проходов. Справа от входа в нее есть кнопка, она поворачивает комнату. Нажмите на эту кнопку четыре раза. Вы должны оказаться лицом к





мы только что прошли по дренажной трубе! Поднимайтесь, а затем спускайтесь по тропинке слева, пока не дойдете до барьера. Перелезть через него и откройте двойные двери. Заходите внутрь. Повернитесь и закройте за собой дверь. Вы сможете пройти по дорожке справа, которая раньше была не видна за дверью. Идите по ней, в конце дерните за рычаг. Возвращайтесь к дверям и поворачивайте налево (то есть идите по дорожке, по которой пошли бы, если не закрывали дверь). Идите вперед, пока не дойдете до шара с дырочками. Посмотрите вверх. Увидите неработающий вентилятор. Пролетите через него в вентиляционное отверстие. Идите по нему, пока не попадете в лабораторию Гена. Здесь немало разных забавных вещей, но вам нужна только книга на столе. Прочитайте ее внимательно. Там будет питье символов, обозначающих кодовую комбинацию. Можете записать эту комбинацию и попробовать в ней самостоятельно разобраться. Могут дать подсказку: это числа Д'нева, которые Ген принес с собой на Ривен. Система достаточно проста: числа образуются складыванием значков, один из которых обозначает шифры от 1 до 4, а другие обозначают 5, 10 и 15. Выходите из лаборатории через дверь рядом с синей кнопкой! Поверните направо и идите по длинному мосту назад, к острову Большого Купола. Дерните рычаг, чтобы опустить последнюю секцию моста. Вставьте диск.

### Остров Большого Купола, часть 2

Идите по узенькому мостику до тех пор, пока он внезапно не оборвется. Поверните колесо слева появится новая секция моста. Пройдите по ней. Поверните налево. Дерните рычаг справа должен подняться мост перед вами. Поверните и идите направо. Как только появится возможность, поверните направо. Выйдите наружу. Вы не можете пройти дальше, так как отсутствует секция мостика. Повернитесь на 180 градусов и нажмите кнопку справа. Приедет лифт, который заполнит проем. Проводжайте лифт по мосту. Когда

дойдете до конца, дерните рычаг для того, чтобы открыть вверх. Это, кстати, та самая, которую мы не могли открыть вначале. Пройдя через золотую комнату, вы должны оказаться там, где начинали игру, то есть около моста. Поверните и нажмите кнопку поворота два раза. Опять проходите через золотую комнату (она скоро снитесь начнет!). Поднимитесь по лестнице, которую вы недавно подняли. Идите к странному аппарату и помещайте шарики на решетку. Если начинать из левого верхнего угла, то вам надо их расположить следующим образом: фиолетовый — 2 столбца, четвертая строка, желтый — 16 столбцов, первая строка, синий — 22 столбца, первая строка, красный — 9 столбцов, 17 строка, оранжевый — 6 столбцов, 22 строка (см. рисунок). Поверните и нажмите на рычаге на



стену. Опустите рычаг вниз и нажмите белую кнопку, которую он закрывал. Вы услышите шум. Не трогайте большие рычаги. Возвращайтесь по лестнице через золотую комнату к мосту. Нажмите кнопку поворота еще три раза и опять идите через комнату с жуками в Большой Купол. Когда войдете в него, поверните налево и идите максимально вниз. Выходите на улицу. Вы окажетесь на мосту. Идите по нему, но остановитесь прямо перед туннелем. Посмотрите направо — и увидите кнопку. Нажмите ее. Вы опуститесь вниз. Поверните и идите по проходу к вращающемуся куполу. Смотрите через видоскоп (чем-то напоминает перископ) и нажмите на кнопку сверху, когда

в нем окажется золотой глаз. Совет: чтобы не мучиться, постоянно шелкайте на эту кнопку, и в конце концов купол перестанет вращаться и откроется. Заходите в него. Вы увидите окошко и 25 сечений. Здесь вам надо выставить код, который вы вычитали в книге у Гена. Если вы еще сами не разобрались в системе чисел Ривена, то поставьте рычаги слева направо на позиции 9, 12, 13, 17, 18. Откройте книгу и наслаждайтесь переходом.

### Дом Гена (Ghen's House)

Вы окажетесь в клетке. В этом очень мало приятного. Повернитесь и найдите кнопку. Нажмите ее. Сработает нечто типа звонка, и к вам в гости придет Ген собственной персоной. Теперь вам предстоит 7 минут выслушивать его речи, если только вы не нажмете Пробел. Вкратце его рассказы выглядят так: «Я был плохой, теперь я хороший. Найдите свою книгу». После его речи посмотрите вокруг и найдите книгу с наибольшим числом квадратиков. Откройте ее, и вперед!

### Лесной остров

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу рядом со стойкой. Сейф закроется, откроется купол. Идите налево вверх по лестнице. Стражник объявит тревогу и смотается (чем мы ему так не понравились?). Заходите в маленькое здание впереди. Сядьте в кресло. Дерните рычаг слева, затем дерните рычаг справа (закроется пол в конусообразной штурке внизу) и внапоследок еще раз слева. Выходите из домика и идите назад. Когда дойдете до лифта, зайдите в него. Повернитесь и дерните рычаг справа, и лифт опустится на один уровень вниз (не дергайте рычаг еще раз, а то опуститесь еще ниже). Выйдите из лифта и дерните рычаг слева. Теперь вы сможете выйти из домика (ну зачем Гену понадобилось делать выход во рту у рыбы, а не просто сделать дверь?). Идите по тропинке, пока не увидите ребенка. Да что же это такое? Опять от нас убегают? Неужто мы такие страшные? Идите за ребенком. На развилке поверните направо и поднимитесь по лестнице. Откройте воро-





га, поверните направо. Идите по дорожке и увидите, как вади жители опить от вис убегает. Это начинает нидеат! Продолжайте идти вперед, вверх по лестнице, опять вперед, пока не придет к злошадке с идолами и с чем-то, сильно смахивающим на субмарину. Дерните рычаг слева от нее. Теперь возвращайтесь туда, откуда пришли. Постоянно идите вперед, пока не придет к мосту, а затем и к лестнице. Спускайтесь до конца. На островках отдыхают некие существа (уж не лок-несские ли чудовища?) Если вы захотите подкрасться к ним поближе, продолжайте движение лишь тогда, когда они перестанут смотреть по сторонам. Так можно подойти совсем вплотную. Продолжайте идти по дорожке (она начнет подниматься). Затем вам надо будет спуститься по лестнице. Внизу вы сможете найти субмарину. Садитесь в нее. Раскормим управление рычаг наверху, который движется по полукругу, разворачивает субмарину; рычаг, который может скользить с одной стороны на другую, выбирает, по какому пути ехать, ну а рычаг справа включает движение до следующей развилки. Итак, вам надо развернуть субмарину и проехать вперед. Убедитесь в том, что рычаг выбора направления стоит справа, и проедьте вперед. Откройте лок и вылезайте из субмарины. Поднимайтесь по лестнице в здание. Поставьте все рычаги в верхнее положение. Возвращайтесь в субмарину. Разверните ее, ежайте вперед, развернитесь еще раз

Поставьте рычаг выбора направления в левое положение и ежайте еще раз вперед. Вылезайте из субмарины. Зайдите в пирамиду и дерните треугольный рычаг перед собой. Опустится сиденье для пользования. Не теряйте времени, садитесь в него поскорее, пока оно не уехало назад. Вы подниметесь на творческий уровень.

Справа от закрытой двери есть рычаг. Поверните его. Откроется тюрьма. На полу есть слит, откройте его и дотроньтесь до воды. Откроется проход. Идите по темному туннелю, пока не дойдете до океана. Слева есть нечто среднее между факелом и лампочкой, включите это. Развернитесь и медленно идите обратно по туннелю, зажимая на каждом экране эти штуки. Если на очередном экране вы в упор не видите «лампочку», просто увеличьте яркость экрана. Как только дойдете до конца, развернитесь и медленно возвращайтесь назад. Вы должны увидеть справа секретную дверь. Откройте ее и входите. Теперь вам надо решить достаточно сложную головоломку: следует опустить нужные камни в правильной последовательности (см. рисунок).



## Остров мятежников (Rebel Island)

Коснитесь появившейся книги. Полюбуйтесь на базу мятежников сбоку. Это единственное место в Ривере, где действие происходит ночью. Развернитесь и идите к книге. В вас выстрелит дротиком. Походите немного по своей камере. Полюбуйтесь видом из окна, потом из двери. Внезапно придет девушка и принесет вам дневник Катерины и книгу-ловушку, которую вы потеряли

в начале. Просмотрите дневник. Вы должны там найти комбинацию из пяти чисел. Это вам понадобится позже. Потом девушка вернется и принесет вам Книгу перехода. Кстати, не стоит проходить через зеленую книгу. Не забудьте это ловушка! Если только вы не пьете желанием увидеть другой конец. Идите через Книгу перехода.

## Лесной остров

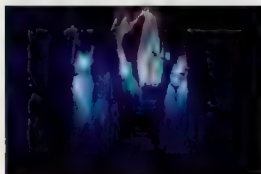
Вы вернетесь в комнату с камнями. Идите назад по туннелю к секретному проходу и дерните за кольцо, чтобы заново его открыть. Выходите из темницы и идите направо. Опустите лестницу и спускайтесь. Развернитесь и идите так же, как шли после того, как опустили субмарину. Но только в этот раз выберите дорожку, которая ведет к вывеске. Садитесь в нее. Дерните рычаг слева от вас.

## Бумажный остров

Помните двойные двери? Вот туда вам и надо идти. Только в этот раз после того, как закроете за собой двери, идите в левый проход. Спускайтесь по лестнице к двери. Откройте ее. Пройдите в комнату. Развернитесь. Закройте за собой дверь. Идите в правый проход. Опять надо вовремя нажать кнопку на выдоскателе. Купол перестанет вращаться. Идите к нему. Введите тот же пароль, что и в первый раз — купол откроется. Используйте книгу. Вы окажетесь в доме Гена.

## Дом Гена

Снова поговорите с Геном. Проходите в книгу-ловушку, когда он вас об этом попросит. Не волнуйтесь, вы скоро поменяетесь местами! После того, как Ген совершит очередную глупость, поверните вам, найдите дырку в полу и спуститесь в его спальню. На столе лежат дабавные часы в виде серебряного шара. Шелкните их. Они выладут пять лунок, после чего откроются. Запомните их: день, день, день, день, день. Поднимайтесь назад по лестнице. Поверните направо. Вы должны увидеть рычаг — дерните его. Клетки опустятся. Зайдите



туда, где она была, найдите книгу с одним квадратиком и совершите переход

## Остров-тюрьма (Prison Island)

После того как вы выйдете из купола, идите вперед по дорожке до упора. Вы увидите аппарат с тремя кнопками и рычагом. Каждая из кнопок издает свой звук. Из них надо составить мелодию, которую вы слышали в спальне Гена. Когда вы это сделаете, дерните рычаг — вы подниметесь наверх и освободите Катерину. Катерина поговорит с вами и убежит (вот так всегда: дальние разговоры дело не заходит!) Теперь осталось совсем чуть-чуть. Возвращаясь

через купол в дом Гена. Выберите книгу с пятью квадратиками (только у нее не вырвана страница перехода).

## Остров Большого Купола

Выйдя из купола, идите по дорожке до конца. Нажмите кнопку — вы подниметесь наверх. Наверху повернитесь один раз направо и идите вперед до Большого Купола. Когда внутри дойдете до двери с поднятым мостом вперед, дерните рычаг справа — мост опустится. Идите через золотую комнату. Как только выйдете, спускайтесь по лестнице справа туда, откуда начинали свое путешествие. Справа есть теле-

скоп. Подойдите к нему. Посмотрите на люк внизу. Введите код из дневника Катерины. Клавиши надо нажимать в последовательности: первая слева, четвертая, третья, первая. Посмотрите внимательно на левую колонну, уберите «стоп». Правый рычаг направьте вниз и нажимайте кнопку — телескоп будет опускаться. Опустите его до конца, а потом наслаждайтесь результатом своих трудов!

Алексей Рудков

## НОВОСТИ

Компания-издатель Mindscape сообщила о положительных прибылях на 70 % за 1997 год. Это очень хороший показатель для фирмы, которая в 1996 году потеряла более \$60 миллионов. При этом стоит заметить, что только одна из 20, **Lego Island**, изданных компанией, вошла в 20 самых продаваемых игр 1997 года.

Но даже несмотря на улучшение финансового положения издателя основная студия-разработчик Mindscape, известная команда SS, разработчик пошаговых игр жанра wargame, переехал в другой офис из города Сан-Хосе в Адмента (оба в Калифорнии). Офис SS будет делить с другой студией Mindscape. Но даже несмотря на то что пресс-атташе компании Адмента Хансен (Admanta Hankin) утверждает, что переезд связан исключительно с окончанием аренды на офис, компания, некогда выпускавшая игры самых разных жанров, явно испытывает серьезные затруднения — чем же еще можно объяснить переезд фирмы на узкую специализацию? Источники в компании с практической стоической уверенностью сообщают о том, что теперь SS будет работать только в двух направлениях: развитие серии **Panzer General** и **Creatures**.

Впервые за время своего существования компания GT Interactive обещает опубликовать подробный доклад о расходах на разработку и исследование. Эта информация появится вместе с финансовыми результатами первого квартала 1998 года. Пока же по предпринятым соглашениям, бюджет исследований и разработок GT составляет почти 15-20 % от всего бюджета компании. Данные цифры явно повысились по сравнению с прошлыми годами. Возможно, этот шаг обусловлен тем, что от GT Interactive, как издателя, ушли два крупных разработчика, компании **Arctura Software/3D Realms** и **Epic MegaGames** (они перешли к недавно появившейся ассоциации Майкла Вильсона (Mike Wilson) **Gathering of Developers (G.O.D.)**).

Среди внутренних студий, которые получают деньги согласно существующим сейн-контрактам, можно назвать **SingleTrac** (разработчик знаменитых игр **Twisted Metal** и **Jet Moto**), **Endworld Inhabitants** (разработчик **Abe's Oddysee**), **Cavehead Entertainment** (разработчик **Total Annihilation**) и **Humongous Entertainment** (компания специализирующаяся

на детских играх). Кстати, две последние компании возглавляют Рон Гилберт (Ron Gilbert) бывший разработчик **LucasArts** и создатель игр **Maniac Mansion** и **Secret of Monkey Island**.

Компания **Simutronics**, создатель дребезно-известных онлайн игр, среди которых наибольшую популярность пользуются **Gemstone III**, и компания **Renaissance Entertainment Corporation** (российскому зрителю она известна по сериалу «Приключения Геракла», идущему по экранам на НТВ) сообщили о подписании соглашения о сотрудничестве. Один из пунктов договора подразумевает взаимный промоутирование продуктов на веб-сайтах компаний. «Сочетание игр Simutronics и зрителей сказочных миров Renaissance более чем очевидно. Наши игры дают возможность всем любителям сказок не расставаться со средневековыми и древними временами еще долгое время», — сказал Дэвид Уоткинс (David Whitley), президент компании Simutronics.

Компания Microsoft сообщила о том, что продано уже более 850.000 копий игры **Age of Empires** со дня ее поступления в продажу в октябре прошлого года. Это не удивительно, ведь, по информации PC Data, игра уже достаточно давно находится на первом месте по количеству продаж в категории стратегий. «Пожалуй, что **Age of Empires** покорила игроков всего мира», — сказал Эд Фриес (Ed Fries), генеральный менеджер игрового отдела Microsoft. — Так приятно видеть Age of Empires во главе списка, особенно в праздничные дни, когда появилось много других претендентов с уже установившимся именем. Брюс Шелли (Bruce Shelley) разработал эту игру с восторгом глобальным подписанием».

Компания Microsoft опубликовала финансовые результаты за третий квартал 1997 года, который закончился 31 декабря. Как неоднократно предсказывалось прежде, компания понесла убыток. Возможно даже, что это был самый неудачный период за все время существования компании. Цифры говорят сами за себя — компания получила только \$14,9 миллионов при общих затратах в \$10,9 миллионов. Стив Рейс (Steve Rais), CEO компании, прокомментировала подобную неудачу следующими словами: «Мы очень мало выпустили хитовых продуктов и заплатили за них много времени (имеется в виду

предпроектный период). Результат этого мы вынуждены пережить и на ныне идущий квартал».

Этим словам Рейс дал неоднозначно понять, что и в четвертом квартале, который закончился 31 марта, он ожидает присутствие существенных потерь.

Компания **Puzzlebox** сообщила, что новый боевик компании под названием **Shadow Master** появится для платформы PC к 10 марта. Игра основана на идеях известного фантастического художника и иллюстратора Родни Мэттьюса (Rodney Matthews).

**Shadow Master** — новый 3D-боевик с видом от первого лица с поддержкой до четырех игроков при соединении по протоколу IPX или TCP/IP.

Вряд ли кого-то удивит, что игры, основанные на известных мультфильмах, неизменно пользуются популярностью. Очевидно, поэтому компания **Broderbund Software** избрала для своей на этой игре довольно популярный мультфильм **Rugrats** (в российском варианте он назывался «Мыши-рокоеры с Марса»). Продукт появится в продаже в 1999 году. Кстати, игра, основанная на этом мультфильме, уже существует, но для платформы PlayStation.

В компании «Стрелы» в очередной раз отодвинута дата выхода диска «**Современники**», исторической викторины об известных личностях с тематическими играми. Длительная версия проекта уже готова, однако компания чуть-чуть изменила первоначальные планы, и собирается также переиздать продукт под платформу Windows 95, что займет некоторое время. Любители истории могут ожидать появления «**Современники**» в продаже не раньше лета 1998 года. Такое колебание работы над одним историческим проектом Диск-мост пока рабочее название «**19 Век**». Однако сроки появления этой энциклопедии еще пока не определены.

Компании «Диск» и «Наши Игры» продолжают работу над «**Противостоянием 2**». Более 50 % игры готово, и уже сейчас можно с уверенностью сказать, что проект будет на радость игрокам. Выход игры предположительно запланирован на ноябрь 1998 года.

Информационное агентство «Galaxy Press»

# CARMAGEDDON SPLAT PACK

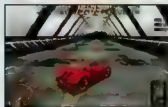


Разработчик Interplay  
Издатель SCI, Stainless  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр Гонки на выживание  
Рейтинг ★★★★★★

Операционная система — Windows 95 или DOS 5.0  
Процессор Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)  
Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 24 Мб)  
Привод CD-ROM — восьмикоростный  
Видеоплата 1 Мб (рекомендуется 4 Мб, 3Dfx)  
Звуковая плата совместимая с SoundBlaster, (рекомендуется SoundBlaster 16)

Торжествуйте, поклонники кровавой резни на дорогах — вам на растерзание дается новая, усовершенствованная версия игры **Carmageddon**, так полюбившейся нашим *игроманам*. Продолжение игры — **Carmageddon Splat Pack** — еще более злобное и кровавое, чем предшествовавшая игра. А ведь еще не остыла раскаленная от страстей клавиатура ваших компьютеров, и не так давно выносили вы на помойку «убитые» джойстики, не выдержавшие этой сумасшедшей гонки.

Как всегда, в игре действует всего одно главное правило: сколько убьешь, столько проживешь! Если же говорить об отличиях второго **Carmageddon** от его первой части, то они направлены прежде всего на улучшение графического представления игры и увеличение играбельности. Изменился к лучшему дизайн автомобилей, увеличилась длина трасс эдак раза в два-три, а также добавилось различных людинашек, которых иногда бывает приятно «прокатить» на своем помоятом бампере. Все это дело сверху посыпано двадцатью абсолютно новыми трассами, которые можно объединить в семь групп по схожести. Гонщики, с которыми



вы соревнуетесь, повысили свой уровень интеллекта. После первого **Carmageddon** у них появился обостренный инстинкт самосохранения, очень мешающий их уничтожению. Хотя, по большей части, их поведение придерживается правила «сила есть — ума не надо» (чем больше и массивнее автомобиль, тем тупее сидящий в нем водитель). Правила стали



жестче, в основном, из-за большей протяженности трасс. Так что, если вы настоящий поклонник красивого убийства на автомобиле, то **Carmageddon Splat Pack** не только будет достойно занимать место на полочке, пополняя вашу коллекцию компакт дисков, но и часто крутиться в вашем CD-ROM'e. Будьте уверены: в **Splat Pack**'е бампер будет понадежней любого другого вида оружия.

## Главное меню

Всего несколько слов относительно главного меню игры для тех читателей, которые только начали покупать журнал «Игромания». Давным читателям напомним, что полное описание игры **Carmageddon** вы можете прочитать в первом выпуске нашего журнала.

### New Game

— выберите водителя и автомобиль, а затем уровень сложности. Вы попадаете в меню, где сможете **change race** — выбрать трассу, **view info / view racers** — посмотреть информацию по трассе / по гонщикам, **parts shop** — зайти в магазин автозапчастей и (при наличии денег) приобрести дополнительные элементы защиты (armor), более мощный двигатель (power), «примочки» для бампера (offensive), **change car** — поменять автомобиль (если вы захватили какой-нибудь автомобиль во время предыдущего заезда); **start race** — начать гонку.

### New Network Game

— начать сетевую игру



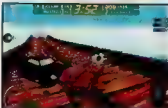
- Recover Car And Continue — восстановить автомобиль и продолжить гонку;
- About Race — прекратить гонку;
- Options — опции игры. Вы можете установить уровень звука, изменить графическое представление экрана и выбрать клавиши управления автомобилем в игре;
- Load Game / Save Game — загрузить ранее сохраненную игру / сохранить текущую игру.
- About Game — прервать игру.
- Quit Carmageddon — выйти из игры.

## Миры Carmageddon'a

Мы взяли на себя смелость объединить несколько похожих одна на другую трасс под общим названием — мир. Таким образом, кажаясь мир включает в себя трассы, объединенные общими признаками (одинаковый пейзаж, аналогичная дорога, отличающаяся всего лишь некоторыми элементами и т. п.)

### Ад

Вы спускаетесь в подземелье церкви, где, по мнению создателей игры, находится самый что ни на есть настоящий Ад. Так как трасса проходит сквозь церковь, не бойтесь влететь в дверь храма. Внизу вас ожидают грешники, души которых горят вечным огнем. Если хотите, можете их немного попопирать (им ведь нечего терять). Остерегайтесь ручейков из лавы: из них еще никто, не уплатив тысячу баксов, не выбирался.



### «Формула-1»

Даже и не пытайтесь поехать по трассе «Формулы-1», не получится! Здесь — гонки на выживание! Выдохнуть спокойно вам не дадут соперники. Настоящим киллером в этих местах считается тот, кто сможет захватить на трибуну и подвешить пару сотен болельщиков.

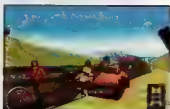
### Ледовое побоище

Тут чудеса, тут Quake'и мерзнут... Вкопанные в землю и захитые водой по самую лямину Quake'и будут настоятельно просить вас о том, чтобы вы разбили их ледяные кандалы. Люди здесь в основном катаются на коньках, и, естественно, по льду. Снежные пуленепробиваемые трубы не дадут вам сильно разогнаться, да и не следует зимой, без шипованной резины, быстро летать по накатанному снегу.

зогнаться, да и не следует зимой, без шипованной резины, быстро летать по накатанному снегу.

### Канарские острова

Несколько островов, связанных между собой мостами, огромные пляжи на которых прохладяются любители позагорать. Именно здесь можно провонять, какова ваша машина в действии.



### Тюрьма

Здесь неплохо устроились заключенные-смертники. От скуки они решили разрушить свою тюрьму. Ваш священный долг перед обществом — помочь им отправиться на тот свет. Но не забывайте и о врагах, с которыми не счесть еще счеты.

### Земля инков

Катались по заброшенным пещерам и поросшим травой туннелям, вам не только придется искать противников, но и пытаться отыскать выход на свежий воздух. Скопление выхлопных газов в пещерах и недостаток живых существ могут серьезно подорвать ваше здоровье (вплоть до удаления вас с рейса по истечении времени).

## Краткий справочник

Цифровая панель (Multitap pad, NP) (блок клавиш справа на клавиатуре)

8 (MP) — прыжок;

2 (MP) — задний ход;

4 (MP) — поворот налево;

6 (MP) — поворот направо;

Пробел — ручной тормоз;

Backspace — восстановить автомобиль;

Insert — переместить (поставить на колеса) автомобиль;

F — включение / выключение окна с лицом водителя, в роли которого вы играете (в окне виден поведенческий человек за рулем)

G — включение / выключение музыки и специальных эффектов;

H — включение / выключение зеркала заднего обзора (это заметно только при виде из кабины);

Q — посмотреть налево;

W — посмотреть направо;

E — посмотреть прямо;

I — посмотреть, сколько вы проехали миль, сколько вывешено кадров в секунду и т. п.;

S — ручной режим переключения передач;

Shift + (MP) — «йти с буксой». Примерно это выглядит так: вы включаете первую передачу и увеличиваете педаль акселератора в пол. Ров двигателя, выхлоп, дым из-под колес — неистовые зрители в восторге. В принципе, автомобиль поедет не так уж и быстро, как бы вам хотелось, но обороты двигателя достигнут предела. Все глоссы этого эффекта вы узнаете позже.

### Бывший мужской монастырь

Здесь на прекрасных зеленых холмах вы повстречаете монахов и бедных овечек, которых при желании можете отправить на небеса. Кстати, за убийство овцы вам добавят время.

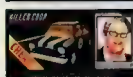
### Руины

Этот мир состоит из востих навесных мостов (удивительно, как они еще не рухнули) и нескольких маленьких островков, соединенных между собой этими самыми мостами. Везде навешено огромное количество странных обломков, очень часто мешающих проезду, а вокруг — вода.

## Перечень автомашин

Как вы уже заметили, эта игра боевая, и в ней существует более двух десятков водителей, которым ваша наглая красная рожа в ледном верхнем углу экрана не по душе еще с первого Carmageddon'a. Эти ребята всеми силами пытаются отбить у вас охоту жить, а тем более — убивать. Хотя им и плевать на состояние своего автомобиля в засезде, но они охотно тормозят перед препятствиями и ямами, из которых не так-то





просто выехать. И в отличие от обычных симуляторов кольцевых гонок, вам не придется учить от скуки, глядя на однообразный ландшафт и раскраску автомобилей.

По убойности (мощности) автомобили соперников можно разделить на три категории: первая категория — маломощные автомобили, не способные причинить вам особого вреда; вторая — автомобили с прочной броней и хорошим вооружением, способные причинить вам достаточно неприятностей на дороге; третья категория — автомобили-убийцы, как правило, обладающие большой массой. Остерегайтесь их.

## Ваши автомобили

**Eagle 2** — ваш личный модернизированный Eagle из первого *Carmageddon* под управлением все того же Max'a Damage'а. Кстати, вы можете ввести и свое имя, но, увы, лицо свое не подставьте.

**Hawk 2** — также дается на выбор только вам. Является более крутой версией автомобиля из *Carmageddon*’а. Управляет им несравненная Die Anna.

## Автомобили первой категории и их водители

**Grudge Buster** — им управляет ваш старый друг — механик-маньяк, перенесенный без каких-либо изменений из первого *Carmageddon*’а.

**Shiftyifter** — братья Гримм напрочь откалываются от новейших разработок в автомобилестроении и предпочитают все тот же черный катафалк с гробом на борту.

**The Bear** — его ведет ваш старый знакомый, земляк

Иван, у которого, судя по машине, особых изменений не наблюдается (видимо, из-за традиционной нехватки денег).

**Killer Coop** — господин Майк О'Кане на своем «курином убийце», видимо, мечтает легко отстаться. По моему у него один шанс из ста.

**Electric Blue** — всем давно известный автомобиль тетушки Стеллы. Имеет те же характеристики, что и при первом знакомстве с ним. Совет: при первой возможности уничтожьте этот автомобиль.

**Taskita** — у бедного ED 101 видно, шарик за ролики заехали, и он решил остановить свой выбор на единственном автомобиле. Никакой модернизации.

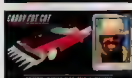
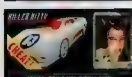
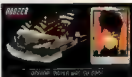
**Annihilator 2** — автомобиль старого знакомого, винкиппа Влада. Корпус его двигателя заменен почти полностью сопротивлением воздуха стало меньше, колеса — шире и выхлопные трубы — больше.

## Автомобили второй категории и их водители

**The Sled** — этим американским hot-rod'ом управляет с виду очень крутая Синтия.

**Docter** — товарищ Firestorm с химического завода (из первого *Carmageddon*’а) куда-то нагло исчез, зато на его место пришла его последовательница — Su Bong. По виду машина напоминает миниатюрный глазастый бульдозер, а по поведению машину Firestorm’a.

**De Gary'ya** — чего проще — оторвать от сельского хозяйства трактора движок и плуги, положить это все на обычный легковой автомобиль, и почувствовать себя







суперменом? Металлический Микки так и свелся!

**Ram-raider** — большой Дедди, водитель этого военного тапика, видимо, никакого представления об автомобильном оружии не имел и не имеет, но крови нам попортить сможет много.



**Blood Mobile** — более кровавых и грозных с виду авто больше и не встретишь на юрках Carmageddon'a. Этому профессиональному хирургу наконец надоели скучные болочные палаты и пациенты с переломанными ногами и руками. Вот он и решил поучаствовать в гонимых на выживание. Да вот, судя по давно немытой машине, переусердствовал, пока добирался до трассы.



**Stodge Barger** — у него сразу два водителя. Эта парочка, адоволь накатавшись в игре Interstate '76, побросала тушки и пулеметы, решив испытать свои способности в другом деле и по другим правилам.



**Killer Kitty** — по этому поводу могу дать один совет: остерегайтесь кошек за баранкой новейших концепт-каров, это может привести к плохим последствиям!



**Caddy Fat Cat** — им владеет водитель-негр, обожающий езду на автомобилях шестидесятих годов.



**Townmeister** — эту машину просто обожают псих, возмущивший себя питулем. На своем жестом индукторе — ну просто зверь.



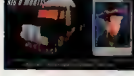
**Bugatti** — за рулем леди Жук. Впихнула в свою старенькую машинку для юнчишн-инзорных дилетантских ливанцев. Для этого моторный отсек пришлось увеличить почти в два раза.



**The Twister** — машинной управляет любитель посервить кому-нибудь чаю. После первого Carmageddon'a на своей машине ничто не поменял.



**RoadHog** — автомобиль Porsche 911, изуродованный до умоничерения.



**Carrerasaur** — у Стига новая машина! Теперь это — слегка доработанный Porsche 911 с тем же металлическим панковским гребнем на крыше.

**F999** — его водит фанатик «Формулы-1». Машина у него соотвещающая.

**Salento** — принадлежит Аليفة Спигетти — итальянцу, такому же маньяку, как и все Аليفة помешались на серийных авто спортивного типа.

## Автомобили третьей категории и их водители

**Squad Car** — его водит все тот же веселый полтинник с бубликом во рту, охраняющий порядок в радиусе двадцати метров и как всегда мечтательно поталкаться хоть с кем ни будь.

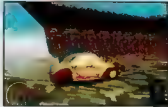
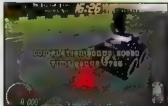
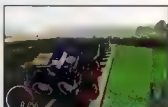
**Suppressor** — да-а, этот малый не только не похож на человека, но и имеет в своем распоряжении неплохой шестиклассный слиток брони, состоящий из двух полицейских каров (автомобилей). Это чудовище представлено в единственном экземпляре, так что полюбуйтесь им как следует перед тем как оно вас сожрет с лица земли.

**Piece-maker** — имя женским водителям этой машины можно перевести как «туныкий ребенок», да и в виду она нежная и хрупкая, но на самом деле по своей жестокости и страсти к ивенту занимает первое место.

**The Plow** — Дон Думпстер, владелец этого четырехколесного механизма, не останавлился на двух тоннах и новысил массу своего детища до четырех. Покрышки в гору уже не гнутся, зато наивысшим из монстров он стал. О типе автомобиля говорить уже не приходится — так все ясно!

**Rig O'Morris** — как приятно видеть приближающуюся тень короля дорог с ржавым бампером впереди! Бабуля (всем говорящая, что потеряла свои очки), сланившая ла баранкой этого монстра, и не подозревает о мощности оружия, она кактусиком в ее руках (да и водить-то она толком не умеет).

**Monster Masher** — Герман Монстер в детстве был хорошим мальчиком. Повзрослев — купил себе огромный биффут, спалил и начал играть в грязные игры типа Carmageddon, от чего все и страшно.



## Полезные советы (тактика управления)

Естественно, некоторые игроки, впервые взяв в руки игру такого типа и попробовав ее в деле, могут неадекватно изважиться от нее всего-то по одной причине — умение ездить. Поэтому мы предлагаем вам инструктаж профессионала по вождению суперавтомобилей в виртуальном мире Carmageddon Splat Pack.

## Первичные навыки: начало движения

**Старт** На старте начинающий водитель убийца, чтобы не тянуть kota за хвост, должен попробовать (не дожидаясь команды «GO») нажать Z и клавишу движения назад (или вперед). Пока противники «спят», дожидаясь начала заезда, вы уже успеете приглядеться к стенке стоящего сзади или скинуть его в пропасть (при наличии таковой). Тут же получите немного денег. Этот же прием можно попробовать на стоящих впереди автомобилях.



**Езда по прямой.** Переизливаясь на высокой скорости по ровной, прямой дороге, не рекомендуется крутить руль, отпустив его, во избежание потери сцепления задних колес с дорогой и последующим заносом автомобиля (очень плохо, когда такое происходит на дороге, не имеющей по бокам спасительных бордюров).

В ситуации, когда вам поперез необходимо сбить пешехода или долбануть кого-нибудь по рангатору, и избегая при этом заноса, существует проверенный

годами простейший прием: расфокусируйте показавшийся из тумана или темноты силуэт, не отпуская газ, поправляйте курс клавишами поворота. Если же вы все равно чувствуете промах, держите ручник. При хорошей реакции — попадание стопоренное!

## Общие советы для всех водителей

**Прохождение поворотов.** Особых навыков для этого не нужно, но все же. Нейнтереснее и скучнее повороты надо проходить на той скорости, которая оптимально подходит для данного поворота. Отрегулировать ее очень просто, если центробежная сила пытается выкинуть вас с поворота, то попробуйте просто полностью сбросить газ. Если же машина пытается прижаться к внутреннему радиусу поворота, отпустите клавишу поворота и прибавьте газу.

**Экстра-разворот на сто восемьдесят градусов.** Он очень может пригодиться на узких дорогах, а также — если вы хотите завязать в уезд выхлопную трубу противника, удаляющегося в противоположную сторону. Так вот при развороте с места жмите любую клавишу поворота, Z и газ.

Чтобы машину не крутануло на триста шестьдесят градусов, временно отпустите Z и газ, когда она встанет на нужный курс. При развороте же на ходу нужно рвануть ручник и одновременно любую клавишу поворота (машина поедет зюм), а после Z + газ. Когда машина встанет на нужный курс, временно отпустите Z и газ.

## Профессиональные навыки

(не советуем пользоваться без предварительной подготовки)

**Прыжки с высоты** Чтобы осуществить красивый прыжок с ровной поверхности и при этом умудриться приземлиться на колеса, нужно строго следовать следующим инструкциям: разгонитесь до скорости не

ниже 40 км/ч, при подъезде к краю пропасти (так, чтобы между ней и вами было расстояние, примерно равное длине вашего авто) жмите следующую комбинацию клавиш — ручная тормоз (передние колеса должны быть у самого края) + любую клавишу поворота, затем Z + газ. После этого ваш автомобиль должен, крутась, лететь вниз (длиннее должно быть параллельно земле). Возникшие в полете крену тут же будут исправлены вращением. Главное — проделать операцию нажатия клавиш не рано (в первую очередь вниз пойдет задняя часть машины или бок) и не поздно (сначала вниз пойдет перед или бок).

На некоторых автомобилях с громадными колесами можно использовать прыжок без разворота: вы пользуетесь к пропасти и — полный газ. Ваша машина должна ровненько, без переворотов, пойти вниз!

## Убиваем противников

Во время игры у некоторых игроков может возникнуть вопрос типа, «а что это, я его мочу, а очки не сыплются?» Так вот, количество зарабатываемых вами кредитов и времени за удар определяется силой вашего удара и состоянием того места на корпусе ибиваемого автомобиля, по которому вы бьете. Если это место уже полностью убито, то, какой бы ни была ваша скорость, ничего вы за удар не получите.

Самым быстрым способом умиротления противника является серия из одного-трех ударов по крыше, особенно если его положить на бок, колесами к стене.

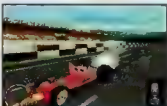
С автомобилями первой категории справиться вам будет несложно, а вот вторая требует более пристального внимания. Лучшее всего, если ваш автомобиль будет той же весовой категории, что и у противника. Разгонитесь до средней скорости и идите в лобовую атаку. Если же у вас более легкий автомобиль, то лучше всего бить врага в правый бок на высокой скорости (так как у автомобилей второй категории это наименее машинная сторона).

**Расправляемся с крутыми.** К самым крутым тачкам можно отнести бифут (Monster Masher), синий автомобиль шестидесятиголов (Stodge Barger), черный грузовик (Big O' Moppy) и всем известный супербульдозер (The Plow). С бифутом и силой машинной справитесь-то еще можно, но вот с супербульдозером (а тем более — грузинком) потягаться не каждый может (проще выкинуть их с уровня). Но тем не менее и их можно победить.

Самый простой способ — скинуть такой автомобиль в пропасть. Для этого разгонитесь примерно до такой же скорости, как у противника, и начните подталкивать его к обрыву. Для вас самое главное — успеть авторизировать до края пропасти. В случае, если вам не удалось это сделать, дайте противнику возможность скинуть вас в пропасть: скорее всего, он свалится вместе с вами.

Если же вы охвачены яростью и сидите в автомобиле высокого класса, уровень защиты которого больше трех, то смело, деля на его, встречайте автомобиль противника своим бампером.

**Крутые ситуации.** Это лучшее, что может произойти во время заезда: случайные пелесороты ваших противников, заторения их во впадинах рельефа, откуда они не могут выбраться, но вы можете спокойно их там достать, а так же нахождение вами бочек, увеличивающих мощность вашей брони, и т. п. Не упускайте возможности, которая выдалась вам, может, единственный раз за один рейс!





Имейте в виду, что наши советы — это не руководство пользователя, которому вы должны неуклонно следовать. Просто мы, как старые фанаты этой игры, решили поделиться с вами своим опытом. Вам самим предстоит решать, как играть. И, возможно, у вас будет более крутая тактика в гонках на выживание. Не скромничайте, поделитесь ею с нами!

Роман Облизин, Evil LaughH

**Толпа на дороге.** Что такое толпа человеческих существ, мирно стоящая на дороге или еще где-нибудь? Первое ваш единственный шанс заработать бонус за убийство более одного человека за раз, второе — возможность заластись деньгами и временем и, наконец, третье — просто порезвиться от души! Причем, чтобы эффект был выше, хорошенько разгонитесь, недалеко от толпы затрите ручник и нажмите левую клавишу поворота — так, чтобы смести их всей длиной вашего металлического монстра

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОУАЕМ»

## НОВОСТИ

Компания **1C** сотрудничает с творческим кризисом. На данный момент сотрудники фирмы запрягаются сами придумать достойное название для детского квеста о коте Леопольде. Компания бросила все соратники по компьютерному миру и просто любителям компьютерных игр, проси помощи и оригинальных идей

...

В Москве с 20 по 23 мая пройдет Шестой Московский Международный Фестиваль Компьютерной Графики и Анимации «Амифар 98». Фестиваль будет проходить в Центре международной торговли на Красной Пресне. В рамках этого фестиваля клубом **Game Galaxy** и оргкомитетом фестиваля будет проведен 4-й Конкурс Российских Игровых Разработок и очередей Городок Компьютерных Игр

На Городах посетители смогут познакомиться с российскими игровыми фирмами и производителями деятельности, будут функционировать демонстрационные компьютеры, на которых представители игровых компаний покажут широкому кругу посетителей продукты, выпущенные за год, в т.ч. новые разработки. Планируется проведение большого количества конкурсов на знание игр, чемпионатов по наиболее популярным играм, а также отдельный комплекс мероприятий по детской тематике: свободные компьютеры для игры, конкурсы и сувениры для самых

В рамках Города будут проводиться два открытых кружка стола — по истории компьютерных игр (проводит информационное агентство **Galaxy Press**) и по нынешней ситуации с играми в России (готовит клуб **Game Galaxy**). Специальное приглашение посетить кружок став-конференция по проблемам компьютерного вытеснения в России (готовит ассоциация «Русский Шип»). Клуб **Game Galaxy** также подготовил несколько мероприятий развлекательного характера для снятия официальной обстановки и надеется сделать Городок настоящим праздником для посетителей

4-й Конкурс Российских Игровых Разработок пройдет в этом году по трем основным направлениям: эксклюзивные проекты, неконченные перспективные разработки и локализованные проекты. Представленные на конкурс работы

будут демонстрироваться на широком экране и будут предназначены не только для членов жюри, но и для широкого круга посетителей выставки

Основным является конкурс завершённых проектов, на нем будут представлены завершённые и выпущенные в продажу не позднее мая 1998 года продукты. Наилучшие игровые проекты будут награждаться по следующим номина-

циям:

- Гран при
- Приз зрительских симпатий
- За лучшее художественное оформление
- За лучшую работу аниматоров
- За лучшее музыкальное оформление
- За лучшую сюжетную линию
- За оригинальность концепции
- Специализированные номинации:
- За лучшую стратегическую игру
- За лучшую приключенческую игру
- За наиболее точную передачу реальности
- Новый взгляд на старую тему
- За динамичность
- За лучший продукт для детей
- За юмор в игре
- За лучшую многопользовательскую игру
- Участники конкурса локализации премируются по следующим номинациям:
- За лучшую локализацию продукта
- За лучший продукт, выбранный для российского рынка
- За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России

Участники конкурса неоконченных разработок награждаются тремя призами «За перспективную разработку». Ограничений по стадиям разработки не существует — главное, наличие видеоролика и концепции игры

...

Компания **SSI** приняла решение об изменении издательской стратегии и переходу к выпуску исторически достоверных продуктов типа *war games* и *simulation*. В связи с этим 27 января компания **SSI** была вынуждена расторгнуть контракт об издании российского проекта «Аллоды: Почти тайны» (разработчик — фирма

**Alley**, издатель — компания «Бука») который ею не подпадал под это определение

В ближайшее время компания «Бука» собирается объявить нового издателя на западном рынке. Издаваемая на российском рынке и распространяемая на территории России, стран СНГ и Балтии будет заниматься компания **1C**. В настоящий момент компания «Бука» ведет переговоры с одним из ведущих российских провайдеров Интернет-услуг об организации игрового сайта для игры «Аллоды: Почти тайны» и возможно, что уже первые посетители игры смогут сыграть в On-Line-режиме

...

Компании **Electronic Arts** и **MGM Interactive** подписали соглашение о совместном издании минимум четырех новых игр компании **MGM Interactive**. **Electronic Arts** станет эксклюзивным дистрибутором во всем мире, кроме Северной Америки. Под соглашение попадают ожидаемые игры **WarGames: Return Fire 2** и следующий продукт о **Джеймсе Бонде**

Компания **Mindscape** сообщила о том, что в конце текущего года издатель продолжение игры **Creatures** (что остоважно) получит название **Creatures 2**. В игре будет новый визуальный мир и значительно улучшенный интерактив с урками (существа которых надо воспитывать)

...

Компанией **Hasbro** и **DreamWorks Interactive** сообщено о работе над новым CD-ROM-игрой, основанной на фильме «Small Soldiers» премьера которого состоится летом. Основной аудиторией обеих продуктов будут дети. Во всех играх компании **Hasbro** будет представлять на себя своеобразный программный пакет по созданию собственных солдат, то игра **DreamWorks** будет смыслом боевика и стратегией с миссиями, основанными на событиях фильма

...

Компания «Бука» сообщила о переносе даты выхода игры **Vangers** на конец мая — начало июня в связи с подписанием контракта на издание игры на платформе с компанией **Interactive Mars** и назначением даты мировой премьеры

Информационное агентство «Galaxy Press»

# DIABLO: HELLFIRE



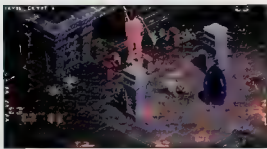
Разработчик Blizzard  
Издатель Sierra  
выход декабрь 1997 г.  
Жанр RPG + аркада  
Рейтинг ★★★★★☆☆



Минимальные / оптимальные требования  
Операционная система - Windows 95  
Процессор - 486 DX-2 66 / Pentium 120  
Оперативная память 8 Мб / 32 Мб  
Природ CD-ROM четырехскоростной / восьмикоростной  
Видеоплата - 1 Мб / 2 Мб  
Звукующая плата аналоговая SoundBlaster,  
8 бит 16 бит  
170 Мб свободного места на жестком диске, обязательное наличие диска с игрой Diablo

«Ну вот, опять **Diablo!**» — воскликнут наши читатели, и в какой-то степени будут правы. Действительно, об этой игре не писал только ленивый. Можно подумать, что все о ней уже известно и возвращаться к ее описанию не стоит. Мы же надеемся, что у игры за это время появилось много новых поклонников, к тому же, на радость всем фанатам игры **Diablo**, наконец-то вышли дополнительные уровни — **Diablo: Hellfire**.

Для тех, кто уже играл в **Diablo**, освоение новых уровней не составит труда, но возможно, что из нашего описания и они почерпнут для себя что-то новенькое.



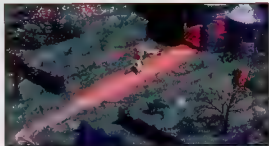
## Легенда

Эта история началась очень давно. Семь демонов — правителей Аза — не поделили власть и перенесли свои «разборки» на Землю. В результате, как обычно, пострадали простые смертные, которым пришлось звать на свои плечи всю тяжесть борьбы с темными силами. Путем титанических усилий они победили, и трое главных демонов — Мефисто (Mefisto), Баал (Baal) и Дьябло (Diablo) — были заточены орденом магов в особые магические кристаллы и помещены в различные части света. Кристалл с Дьябло хранился в древнем монастыре ордена магов, расположенного возле города Тристрам (Tristram). Но шло время, и от монастыря великих магов остались одни

руины. Пришедшие в те места проповедники церкви соорудили на месте руин кафедральный собор, справедливо считая, что святое место пусто быть не должно.

Жизнь на Земле текла своим чередом, а дух Дьябло накапливал силы для освобождения. То ли кристалл дал трещину, то ли маги не учли всей мощи этого демона, но со временем он научился воздействовать на умы людей, находившихся поблизости. И жерт

вой своей демон избрал архиепископа Лазаря (Lazarus). Выбор был неслучаен — Лазарь являлся ближайшим совет-

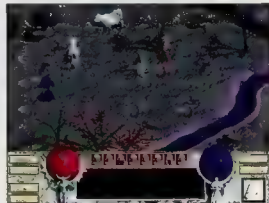


тем более, что мы попытались собрать в нем максимум информации по игре.

По сути в игре ничего не поменялось, и, как раньше, ваша главная задача — победить Дьябло. Зато по части уровней — спешим вас порадовать — появилось много нового и интересного. Например, появился дедушка, который мирно пасет коров. На определенном этапе игры он даст вам задание. На кладбище у церкви появился склеп, в который вы сможете спуститься. Кроме того, теперь ваш герой будет быстро бегать по городу, что значительно ускорит покупку необходимых вам вещей и не будет отталкивать вас от игрового процесса. Ну и конечно, нужно отметить появление двух новых персонажей (героев): monk (монах) и bard (певец). Первый персонаж вооружен посохом, которым владеет виртуозно — он бьет одновременно всех противников, стоящих рядом с ним. Особенностью второго является способность держать по мечу в каждой руке. В игре появилось также много новых монстров и ~~лишений~~.

Перед началом игры вы сможете выбрать уровень сложности, на котором собираетесь играть, так что сможете попробовать свои способности как на легком (если вы новичок), так и на самом сложном уровне, а от этого игра становится еще интереснее.

В общем, игра осталась такой же увлекательной, как и была, только стала заметно разнообразнее и интереснее.



ником короля Леорика (Leoric). Сам Леорик родился в северном королевстве Вестмарч (Westmarch) и прославился там как верный сын церкви и святой воин, исследовавший религию Закурум (Zakarum) — культ Света Призв в королевстве Хиндари (Khandarus). Леорик объявил себя королем. И такого была его добрая слава, что народ согласился с его притязаниями. Как и полагается святому воину, замок свой Леорик построил рядом с местным религиозным центром — тем самым собором, под которым таился неугомонный Дьябло. Постепенно характер Леорика изменился. Он уверил себя, что все крутом — враги, думавшие только о том, как бы захватить трон, а единственный настоящий враг короля — архиепископ Лазарь. Разумеется, тут не обошлось без участия Дьябло.

Однако никто об этом не узнал. Леорик постепенно уверовал в то, что королевство Вестмарч (его родина, между прочим) жаждала напастей на Хиндари. Поразились, король решил пересмотреть своих прародителей и отобрать у них инициативу. Для этого он послал свою армию на север, чтобы она напала на Вестмарч первой.

Между тем Лазарь твердо вознамерился освободить Дьябло из заключения. Для этого надо было вонзить кристалл с демоном в голову подпадающей жертве. Жертвой архиепископа избрал сына короля, принца Альбрехта (Prince Albrecht). Когда до несчастного отца дошла весть об истреблении его единственного сына, он впал в бешенство и, решив, что виной всему — жители города Тристрама, обрушил на них весь свой гнев, требуя вернуть сына. Многие жители Тристрама казнили Леорика, но так и не нашел Альбрехта. А тут еще вернувшись начальник его гвардии Лакданан (Lachdanan) и повелел о полном разгроме армий короля на севере Леорик окончательно сошел с ума. Видя его состояние, Лакданан начал умолять короля отречься от престола. Естественно, Леорик неотрепс отказывая, а «предателя» Лакданана приказал убить. Между верным королем слугами и друзьями Лакданана завязался бой. Лакданан победил и убил безумного короля Умирая, Леорик проклял своих слуг, пообещав, что они будут служить ему вечно и после своей смерти. И проклятие сбылось — вскоре после похорон короля его умершие подданные стали воскресать, навлекая ужас на жителей Тристрама.

Тогда архиепископ Лазарь предложил разыскать пропавшего сына короля и посадить его на трон, после чего все должно было вернуться на круги своя. Жители города последовали за архиепископом в подземелья под кафедральным собором и там попали в руки

демона Мясника. Сам подлец Лазарь исчез.

В Тристраме осталось лишь несколько жителей, по тем или иным причинам не пожелавших покинуть обреченный город.

Как раз в это время в Тристрам пришел лутчик. То был человек, родившийся когда-то в городе, но потом отправившийся на поиски приключений в другие земли. Сыграв роль этого человека и предложено вам.

Итак, герой вернулся домой.

## Управление игрой

Для начала вам предложат выбрать персонажа, которым будете играть, и уровень сложности. Тут создатели Hellfire внесли очень приятное изменение в процесс игры. Как вам, возможно, уже известно победив Дьябло, вы сможете начать новую игру и выбрать тот самый персонаж, которым только что победили. При этом у вас останутся предметы и деньги, которые персонаж нес на себе в момент последнего сохранения игры, в сам он сохранит все свои параметры. Однако при новом прохождении игры тем же самым персонажем вы не могли повысить его уровень.

т к очков опыта за уничтожение чудовищ ему уже не давали. А в Hellfire, если вы начнете игру со «старым» персонажем, но на более высоком уровне сложности, чем в предыдущий раз, к вам убитых чудовищ очки опыта давать будут. Иначе говоря, если вы убьете

Дьябло воином 25-го уровня при сложности игры Normal, то, начав новую игру на сложность Nightmare этим же воином, вы можете «поднять» его до 32-33 уровня.

После начала игры вы окажетесь в городе Тристрам. Для передвижения по городу шелкните на нужном месте левой клавишей мыши. Двигаться в городе вы не можете, ваши враги обитают лишь под землей. Чтобы напасть на врага просто наведите на него курсор и когда его очерт

ния подсветится шелкните левой клавишей мыши. Правая клавиша служит для применения выбранного в данный момент заклинания. Чтобы поднять предмет с пола, повернуть рычаг или открыть дверь, просто шелкните на нужный предмет твоей клавишей мыши.

Для эквипировки вашего героя и ознакомления с его возможностями служит панель управления, расположенная в нижней части экрана.

Слева находятся следующие кнопки: Shop — выдача текущей информации о quest.

Quest — дневник, где записаны все полученные на данный момент, но еще не выполненные задания (квесты).



Map — карта уровня (работает только в подземельях).

Menu — поднимает вам начать новую игру, сохранить текущую игру (утитте сохранения игры всего одна), загрузить игру, выйти в Windows или поме

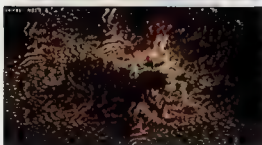
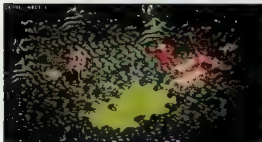
## Управление

<b>Z</b>	изменение масштаба игрового поля;	<b>Пробел</b>	закрыть все всплывающие окна
<b>F1</b>	— помощь;	<b>A</b>	— выбор заклинания для правой кнопки мыши;
<b>P</b>	— пауза;	<b>Q</b>	вызов меню с дневником в котором содержатся задания;
<b>Esc</b>	— вызов основного меню;	<b>1...8</b>	быстро использовать предмет, висевший на поясе;
<b>B</b>	вызов меню с квестов заклинаний;	<b>P5 P8</b>	«горячие» клавиши. Их можно закрепить за заклинаниями
<b>Shift</b>	— нажав ее можно стрелять из лука и махать мечом не сходя с несанкционированного места;	Откройте список выбора заклинаний, выделите нужное и нажимайте одну из этих клавиш, чтобы закрепить заклинание за ней.	
<b>C</b>	— вызов меню с параметрами вашего персонажа;	<b>P9...P12</b>	— в многопользовательском режиме персонажи общаются;
<b>+/-</b>	— изменение масштаба карты;	<b>↑, ↓, ←, →</b>	— движение карты
<b>I</b>	— вызов меню с инвентарем;		
<b>Enter</b>	— включение окна для вызова сообщений;		



нять некоторые игровые настройки. Кстати, в *Hellfire* к настройкам, помимо изменения яркости экрана и звукового сопровождения, добавилось одно новшество — теперь можно менять ско-

зиансов ни одному противнику, но вот от магии или лучников он может сильно пострадать. Кстати, его конек — топор. Этот герой подходит для начинающих, поскольку в самом начале его па-



раметры достаточно высоки и вам не придется все время следить за здоровьем героя. Но легкое начало не означает такое же легкое продолжение. Когда вы спуститесь на 9-11 уровни, враги не покажутся вам такими же безобидными, как в начале игры. Специфическая особенность — умение чинить предметы обмундирования. Впрочем, этот герой подходит и для игроков более высокого уровня, так как в игре предусмотрен выбор сложности.

Основные показатели для воина — *Strength* и *Vitality*, причем сила у воина может достигнуть отметки 250 без помощи каких-либо волшебных вещей.

А с повышением *Vitality* воины получают больше здоровья, чем любые другие персонажи в игре. Так что при повышении уровня опытности своего героя поднимайте эти показатели. Старайтесь наводить на воина самые тяжелые и мощные доспехи, благо его сила это позволяет. При сражениях с врагами не давайте им окружить героя, помните — один на один воин способен справиться со всеми противниками, кроме основных (*Diablo*, *The Defiler* и *Nakrul*). Против последних придется применить не столько силу, сколько ум. Больше всего трудностей у вас вызовет те чудовища, которые могут атаковать на расстоянии, поэтому держите при себе лук или разучите способ заклинаний. Но на последнее особо не надейтесь — в магии воин очень слаб.

**Rogue** — лучница. Эта героиня некая вонзательница, поднимающаяся на борьбу со злом. С мечом и топором она, скажем так, не очень хорошо умеет обращаться, но вот с луком обращается превосходно. Она очень ловко и метко выпускает из него стрелы. Ее преимущество в том, что она может уничтожать врагов на расстоянии, основной недостаток — легко уязвима в ближнем бою. Также героиня неплохо управляет с магией, что может значительно упростить вашу игру. Специфическая особенность героини в том, что она способна видеть и обезвреживать ловушки, если в сундуке или двери есть ловушка, название будет светиться красным цветом. У вас будет возможность их обезвредить. Однако с этой ге-

роиней вам придется подумать о какой-то своей стратегии борьбы.

Основные показатели для лучницы — *Destiny* (может достичь 250 без помощи магических предметов) и *Magic*. Лук и заклинания позволяют ей расправляться с врагами на расстоянии, не подпуская их поближе.

Основной недостаток лучницы — ее оружие. Лук не наносит таких мощных ударов, как оружие воина, поэтому старайтесь учить мощные заклинания.

**Sorcerer** — чародей. Название говорит само за себя — а магии ему нет равных. Он очень быстро читает свитки и может выучить абсолютно все заклинания в игре. Но в ближнем бою он практически беззащитен. Поскольку некоторые виды магии очень мощные, у него всегда есть шанс победить. К несчастью, многие монстры имеют иммунитет к магии. Но если сильно постараться и проверить на монстрах все виды магии, то какое-нибудь заклинание точно подействует. Особенность чародея — возможность перекидывать посохи. Чародей подходит тем, кто уже имеет большой опыт игры в *Diablo*. Новичкам лучше играть воином или лучницей.

Основной показатель для чародея *Magic*, который может достичь отметки 250 без помощи амулетов, колец или других предметов. Главное — не давайте врагам приблизиться к нему. Труднее всего магам приходится в самом начале, когда хороших вещей у них нет, ведь любым оружием они владеют плохо. Зато потом, когда маг начнет сваливать в яды и сразу применяет заклинание *Arcanelyre*.

**Monk** — монах. Этот персонаж виртуозно обращается как с посохом (он атакует одновременно всех противников, стоящих рядом с ним), так и с магией (он может использовать почти все виды магии). У него есть специфическая особенность — возможность вызывать светящиеся все предметы, которые выпали из монстров или просто лежат на уровне.

Основные показатели для монаха — *Strength* и *Magic*. Монах почти одинаково хорош как в ближнем (посохи), так и в дальнем (магия) бою.

**Bard** — певец (точнее, певица). Еще одна вонзательница, вставшая на борьбу против адских сил. Это секретный персонаж, играть за которого можно, только проделав хитрый маневр (см. рубрику «Ломачи»). Она виртуозно обращается со всеми видами оружия, кроме топора. Ее особенность заключается в умении держать по одному оружию убийства в каждой руке, при этом общее повреждение складывается из повреждений, наносимых каждым оружием в отдельности. Также хорошо она владеет магией. При всех своих

росте хвалбы: высшего персонажа. При этом персонаж начинает носиться как утюг, что очень удобно, т. к. позволяет экономить кучу времени. К сожалению, действует этот «бег трусцой» только в городе.

**В центре** расположено информационное окно, над которым находится восемь ячеек — «порталы героя», а по бокам круглые часы, показывающие запас магии (синий) и здоровья (красный). В ячейках вы можете хранить напитки и магические свитки. Для того чтобы быстро использовать их, можно щелкнуть по ним правой клавишей мыши или нажать на соответствующую цифру на клавиатуре.

**Слева** находятся следующие кнопки: *Inv* — выбор инвентаря, *Spells* — выбор магического заклинания из числа выученных или зусь.

## Герои

Вы можете выбрать для себя одного из нескольких героев. У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны и, чаще всего, способ борьбы с чудовищами у каждого из них разный. Мы дадим кое-какие советы для каждого из героев, но помните — эти советы не претендуют на роль истины в последней инстанции.

**Warrior** — воин. Крупный, хорошо защищенный воин, который стоек к ударам противников. Даже если они навалятся все вместе, сможет дать им отпор. Один на один, он не оставит

умениях данная героиня довольно уязвима во всех отношениях и магия на нее слишком сильно действует, да и в ближнем бою может получить по шее. Ее специальное умение — возможность идентифицировать предметы. Начинать игрокам будет довольно сложно играть этим персонажем, несмотря на все описанные достоинства.

Основные показатели для этой героини: Dexterity, Strength и, в меньшей степени, Magic. До приобретения хороших мечей или палиц лучше полагаться на лук и заклинания, зато в конце игры есть смысл сразиться в ближнем бою, благо наносимый оружием из двух рук вред подчас превосходит даже тот, который наносит воин.

## Параметры героев

Каждый герой и изначально обладает рядом основных параметров, которые изменятся в течение игры. По мере выполнения заданий и уничтожения монстров повышаются опыт героя, а затем и уровень его. Многие задания будут недоступны для вас, пока вы не достигнете определенного уровня. После повышения уровня на экране появится сообщение «Level up», и вам дадут 5 единиц, которые вы можете распределить между основными параметрами так, как вам удобно в данный момент. Для этого откройте окно персонажа (Char).

### Основные параметры

**Dexterity (DEX)** — ловкость. Определяет точность наносимых героев ударов.

**Magic** — магия. Определяет возможность героя использовать чакну, а также количество магической энергии, расходуемой на заклинания.

**Strength (STR)** — сила. Определяет мощность наносимых героями ударов и возможность использовать то или иное оружие, а также доспехи.

**Vitality** — жизненная сила. Определяет запас здоровья героя.

### Дополнительные параметры

**Life** — количественное выражение здоровья в единицах. Нуль означает смерть героя.

**Mana** — запас магической энергии.

**Level** — текущий уровень героя. Повышается по мере накопления опыта.

**Experience** — опыт героя.

**Next Level** — количество опыта, которое осталось набрать для перехода к следующему уровню героя.

**Gold** — количество денег у героя. В одной ячейке помещается до 5 000 монет.

**Armor Class (AC)** — класс защиты. Чем он выше, тем меньше вреда наносит ему свончи ударами чужовища.

**Chance To Hit** — вероятность нанесения удара врагу, выраженная в процентах.

**Damage** — наносимые врагу повреждения (при этом не учитывается мощность доспехов врага).

**Resist Magic** — степень сопротивляемости чисто магическому воздействию (например, заклинанию Blood Star).

**Resist Fire** — степень сопротивляемости воздействию огня, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

**Resist Lighting** — степень сопротивляемости молнии, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

## Жители города

Жители города — это основная информация, которую вы будете получать в течение игры. Кроме того, некоторые из них обладают ценными для вас предметами и умениями, которое также вам пригодится. Никогда не упускайте возможности поговорить с жителями города. Именно они будут давать вам задания, результатом выполнения которых будет возможность дальнейшего успешного прохождения игры.

**Adria (Адрия)** — деревенская колдунья. Покупает и продает магические книги, свитки и посохи. У нее вы сможете купить зелья и эликсир для восстановления магии. Если вы используете магию, то по чаще наведывайтесь к ней.

**Cain (Кайн)** — деревенский староста. Обладает способностью идентифицировать предметы. Дайте ему 100 монет — и он расскажет вам о предмете, все. Хорошо знаком с подземельем.

**Farnham (Фарнхэм)** — местный пустобрех. Только хорошее знание языка по-

может вам выловить из его бессвязной речи что-то полезное для вас.

**Gillian (Джиллиан)** — милая болтушка. Забегайте к ней время от времени попить чайку, и она обведет с вами все, что можете.

**Grimsold (Гримсольд)** — кузнец — незаменимый человек. С изношенным снаряжением обращайтесь к нему, и вы получите «как новое». Если вы хотите купить снаряжение или продать вещи, найденные в подземелье, то он снова к вашим услугам.

**Ogden (Огден)** — тракторщик. С него начнется ваше знакомство с жителями города.

**Pepin (Пепин)** — местный доктор. Лечит бесплатно, но эликсир продает.

**Wirt (Вирт)** — этаким Гаврош. Живет за рекой слева от города. Промышляет очень редкими и нужными вещами — оружием и снаряжением. Вы платите 50 монет — и получаете информацию о предмете. А потом решаете, приобретать его или нет.

## Монстры

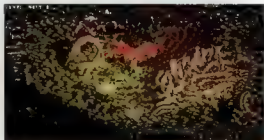
Во время игры вам встретится немалое количество монстров, которых вам предстоит победить. Некоторые из них являются подвидом одного класса и отличаются друг от друга только раскраской и дополнительными возможностями.

### Acid Splitter — Кислотные чудовища

Одни из самых неприятных и опасных созданий в игре. Мало того, что их плевыки осыпают на землю некоторое время и наносят вред, если на них наступить. Даже если убить такую тварь, на месте от нее останется кислотное пятно. Ко всему прочему, эти монстры любят охотиться большими группами. Против них достаточно эффективно применение огня. Уровни обитания: 9–14.

### Arachnon — Паукообразное насекомое

Слабое насекомое больших размеров. Оно все время пытается вас укусить, как правило — безрезультатно. Если их перья разбавлены не представляет опасности, то вторая (Spider Lord) сно-



собна доставить немало неприятностей. Дело в том, что Spider Lord'ы способны плескаться аэронитом слюной, и после их смерти остается лужа кислоты. Они чувствительны ко всем видам магии и с ними можно справиться Уровни обитания Nest 1-4

## Biclops — Двуглавый циклон

Здоровый двуголовый дьявол с огромным топором. Неповоротлив, но от

## Black Knights — Черные рыцари

Самые мощные и неубиваемые противники ближнего боя. К тому же возле них (сзади), как правило, бегают Суккубы. На рыцарях бесполезно применение всех видов магии, так что придется расправиться с каждым своими руками. Легче всего расправиться с ними подожечь или при помощи заклинания Stone Curse Уровни обитания 12-16

так что придется махать в ближнем бою Уровни обитания: Ступи 1, 2

## Fallen Ones — Падашие

Маленькие, слабые, но очень быстрые гномы. Обычно нападают кучками и если чувствуют опасность, разбегаются кто куда Уровни обитания: 1-4

## Feltwin — Саурепная двоюшка

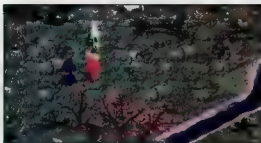
Двузлая демон, наносящий удары в левую, и пролив рулол. Попадает редко, да и удары слабые. Двое собравшись втроем или вчетвером, не представляют опасности. На них хорошо действует магия огня Уровни обитания: Nest 1, 2

## Fiends — Летучие мыши

Это маленькие демоны с большими крыльями. На первый взгляд, безобидные в бою, они могут доставить много неприятностей. Обычно встречаются стаями и все время стараются укусыть в шею. К тому же последние разновидности тварей умеет бить электричеством. Уровни обитания: 2, 4, 7, 8

## Flesh Thing — Голая плоть

Это, наверное, самое страшное и извращенное создание во всей игре. Это нечто ужасное имеет две головы и огромный коготь. Эти чудовища наносят удары тоньше, уколы огромной силы



этого его удары не становятся слабее. Он медленно, но с большой силой рубит и одновременно отбрасывает назад. Очень-очень опасен в ближнем бою. Можно справиться с одним или двумя такими джорасками, но с тремя вам сильно не повезет. Уровни обитания: Ступи 3, 4

## Crypt Demon — Демон склепа

Все время медленно ходит. Состоит, очевидно, из камня, поскольку на него не особенно действуют все виды магии (или он выработал иммунитет от страшной силы коррозии). Опасен в ближнем бою. В борьбе с такими демонами (в большом количестве) пригодится парадная колбаска здоровья. Уровни обитания: Ступи 2-4

## Devil kin Brute — Грубый черт

Закаленный смелый чертенок с дубинкой — все время совершает какие-то странные ритуалы. Черты могут что-то сделать только тогда, когда их больше трех. Обладают иммунитетом к магии,

Предметы			
Доспехи	Дубины	Мечи	Посохи
<b>Breastplate</b> — чальковатый нагрудник. Защита — 20-24, прочность — 80, требования — 40 STR	<b>Club</b> — дубина. Поражающая сила — 1-6, прочность — 20	<b>50 DEX</b>	<b>Composite Staff</b> — составной посох. Поражающая сила — 5-10, прочность — 45
<b>Cape</b> — накидка. Защита — 5, прочность — 12	<b>Flaik</b> — кистень. Поражающая сила — 2-12, прочность — 36, требования — 30 STR	<b>Short Bow</b> — короткий лук. Поражающая сила — 1-4, прочность — 30	<b>Long Staff</b> — длинный посох. Поражающая сила — 4-8, прочность — 35
<b>Chain Mail</b> — кожаная кольчуга. Защита — 18-22, прочность — 55, требования — 30 STR	<b>Mace</b> — булава. Поражающая сила — 1-3, прочность — 32, требования — 15 STR	<b>Short War Bow</b> — короткий армейский лук. Поражающая сила — 4-8, прочность — 55, требования — 35 STR 70 DEX	<b>Quarter Staff</b> — полудлинный посох. Поражающая сила — 6-12, прочность — 55, требования — 30 STR
<b>Cloak</b> — плащ. Защита — 4-5, прочность — 18	<b>Maul</b> — большой молот. Поражающая сила — 6-20, прочность — 50, требования — 55 STR	<b>Bastard Sword</b> — полуторный меч. Поражающая сила — 6-15, прочность — 60, требования — 50 STR	<b>Short Staff</b> — короткий посох. Поражающая сила — 2-4, прочность — 25
<b>Field Plate Mail</b> — латный плащик. Защита — 42, прочность — 50, требования — 65 STR	<b>Morning Star</b> — палица «утренних звезд». Поражающая сила — 1-10, прочность — 40, требования — 26 STR	<b>Blade</b> — клинок. Поражающая сила — 3-8, прочность — 30, требования — 25 STR 30 DEX	<b>War Staff</b> — боевой посох. Поражающая сила — 8-16, прочность — 55, требования — 30 STR
<b>Gothic Plate</b> — готическое доспехи. Защита — 55, прочность — 100, требования — 80 STR	<b>Spiked Club</b> — дубина с шипами. Поражающая сила — 5-9, прочность — 50, требования — 40 STR	<b>Broad Sword</b> — широкий меч. Поражающая сила — 4-12, прочность — 50, требования — 50 STR	<b>Топоры</b>
<b>Hard Leather Armor</b> — латы из толстой кожи. Защита — 12-13, прочность — 40	<b>War Hammer</b> — боевой молот. Поражающая сила — 20-24, прочность — 80, требования — 40 STR	<b>Claymore</b> — палаши. Поражающая сила — 1-12, прочность — 36, требования — 35 STR	<b>Axe</b> — топор. Поражающая сила — 4-12, прочность — 32, требования — 22 STR
<b>Leather Armor</b> — кожаные латы. Защита — 10, прочность — 35	<b>Лук</b>	<b>Dagger</b> — кинжал. Поражающая сила — 1-4, прочность — 16	<b>Battle Axe</b> — боевой топор. Поражающая сила — 10-25, прочность — 70, требования — 65 STR
<b>Quilted Armor</b> — набивные доспехи. Защита — 9, прочность — 30	<b>Composite Bow</b> — составной лук. Поражающая сила — 3-8, прочность — 45, требования — 25 STR 40 DEX	<b>Falchion</b> — пика. Поражающая сила — 4-8, прочность — 20, требования — 30 STR	<b>Broad Axe</b> — топор с широким лезвием. Поражающая сила — 8-20, прочность — 55, требования — 50 STR
<b>Rings</b> — кольца. Защита — 5, прочность — 7	<b>Hunters Bow</b> — охотничий лук. Поражающая сила — 2-5, прочность — 40, требования — 26 STR 35 DEX	<b>Long Sword</b> — длинный меч. Поражающая сила — 2-10, прочность — 40, требования — 30 STR 30 DEX	<b>Large Axe</b> — большой топор. Поражающая сила — 8-16, прочность — 40, требования — 30 STR
<b>Ring Mail</b> — кольчуга. Защита — 17, прочность — 50, требования — 25 STR	<b>Long Battle Bow</b> — большой боевой лук. Поражающая сила — 1-10, прочность — 50, требования — 30 STR 60 DEX	<b>Sabre</b> — сабля. Поражающая сила — 1-8, прочность — 45, требования — 17 STR	<b>Головные уборы</b>
<b>Robe</b> — мантия. Защита — 7, прочность — 24	<b>Long Bow</b> — большой лук. Поражающая сила — 1-6, прочность — 35, требования — 25 STR 30 DEX	<b>Scimitar</b> — ятаган. Поражающая сила — 3-7, прочность — 28, требования — 23 STR 23 DEX	<b>Cap</b> — шапка. Защита — 1-3, прочность — 15
<b>Spilt Mail</b> — двойная кольчуга. Защита — 31, прочность — 65, требования — 40 STR	<b>Short Battle Bow</b> — короткий боевой лук. Поражающая сила — 3-7, проч-	<b>Short Sword</b> — короткий меч. Поражающая сила — 2-6, прочность — 24, требования — 18 STR	<b>Crown</b> — корона. Защита — 8-12, прочность — 40
<b>Studded Leather Armor</b> — латы из дубленой кожи. Защита — 17, прочность — 45, требования — 20 STR			<b>Helm</b> — шлем. Защита — 5, прочность — 30
			<b>Skull Cap</b> — колпак. Защита — 2-3, прочность — 20

Все же их можно победить, но придется поучиться. Никогда не ходят одни как правило, с охраной из личей. Уровни обитания Сурт 1, 4

### Gargoyles — Химеры

Слизь и медитируют группами, превратившись в камни. Знайте: превращаясь в камень, тем самым они поправляют свое здоровье. С ними лучше всего расправляться поодиночке и, напав на одну, дожить до того победного конца. Обитают только на 4-м уровне

### Goat clans — Демоны-козлы

Наносят довольно сильные удары, но с ними легко расправиться во всех их проявлениях. На них прекрасно действует огонь. Уровни обитания 4, 8

### Gravedigger — Могильщик

Горбатый, кривой и хромой зомби с лопатой. Любимое занятие — убивать героев и тут же их хоронить. Так же обделают приличной хоронить своих погибших соратников. Довольно тормозные, эти твари могут нанести большой урон своими лопатами. Уровни обитания Сурт 1, 2

### Hellboar — Адский хрюк

Очень мощный зверь с большими бивнями. Ими-то он и наносит «жюки-слес» и справа огромной силы. Причем

каждым ударом он отбрасывает вас назад, тем самым усложняя нанесение ответных ударов. В ближнем бою с ними очень сложно справиться, зато (ура!) на них очень эффективно применение огненной магии. Именно так с ними и надо воевать, нечестно, может быть, но иначе нельзя. Уровни обитания Nest 2-4

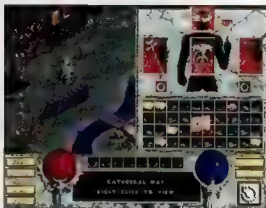
### Hidden — Невидимки

Опасные противники, которых вы не видите до тех пор, пока они не нападут. Если увидите одного, будьте уверены, рядом скрывается целая шайка. К счастью, на все разновидности этих монстров хорошо действует молния. Уровни обитания 2, 4, 5, 7, 8

### Hork Spawn — Кровавый выродок

Маленькие шарик из мяса с кровавыми глазками и двумя лапами, на которых они утробные прыгают. У них всегда открыт огромный рот до ушей, которым они в прыжке стараются отглотить от вас кусок, плоти побольше. На самом деле они не такие

опасные, как кажутся на первый взгляд. С ними довольно легко справиться, но если их слишком много, придется поучиться. Уровни обитания Nest 2, 3



### Horned Demons — Рогатые демоны

Зловредные твари с огромным рогом. Их коронный выстрел — удар с разбега. В ближнем бою они неуклюже старятся покуситься вас в воздух. Против них эффективно применение огненной магии

Щиты	
Buckler	кутальный щит. Защита - 1,3, прочность - 16
Large Shield	— большой щит. Защита - 10, прочность - 32, требования 40 STR
Small Shield	— маленький щит. Защита - 7, прочность - 24, требования - 25 STR
Tower Shield	— башенный щит. Защита - 13, прочность - 50, требования - 60 STR

Помните: все оружие имеет свойство со временем изнашиваться!

### Прочие предметы

#### Книги

Позволят выучить новые магические заклинания

#### Ловушки

**Greater Rune of Fire** — когда на нее наступают, она разражается малой импакцией. Необходимо 42 единицы магической силы

**Greater Rune of Lightning** — разражается малой Nova. Необходимо 42 единицы магической силы

**Rune of Fire** — ставите такую ловушку (а лучше две) рядом с кучей врагов, и ждете, пока они на них не наступят. Результат вас порадует

**Rune of Lightning** — на месте ловушки обездвижит маленькую свору электричества, который действует неинтересно

**Rune of Stone** — тот, кто наступит на нее, немедленно превратится в камень

Масла	
Blacksmith oil	увеличивает на 25 % прочность предмета
Oil of Accuracy	увеличивает поразительную силу оружия на 1 %
Oil of Mastery	увеличивает поразительную силу оружия на 7-10 %
Oil of Sharpness	увеличивает на единицу поразительную силу оружия
Oil of Skill	уменьшает требования, необходимые для пользования предметом

#### Напитки (эликсиры)

**Elixir of Clumsiness** — уменьшает ловкость на 1-5 единиц

**Elixir of Dexterity** — увеличивает ловкость на 1-5 единиц

**Elixir of Disillusion** — уменьшает магию на 1-5 единиц

**Elixir of Magic** — увеличивает магическую силу на 1-5 единиц

**Elixir of Strength** — увеличивает силу на 1-5 единиц

**Elixir of Weakness** — уменьшает силу на 1-5 единиц

**Elixir of Vitality** — увеличивает жизненную силу на 1-5 единиц

**Potion of Healing (красное)** — восстанавливает здоровье. Цилиндрические, частично сферические — полностью

**Potion of Mana (синие)** — восстанавливает ману. Цилиндрические, частично сферические — полностью

**Potion of Rejuvenation (золотые)** — восстанавливает и здоровье, и ману. Цилиндрические — частично, сферические — полностью

Свитки	
Предметы однократного пользования. Применяя заклинание, находящееся на свитке, можете его выбросить	
Уникальные предметы	
Обладают дополнительными набором свойств. Как правило, находятся под надежной охраной монстров	

#### Доспехи

**Arkane's Valor** — увеличивает класс защиты на 25 единиц, жизненные силы на 10 единиц. Уменьшает на 3 единицы потери здоровья при ударе врага. Дополнительные возможности: быстрое восстановление от ударов

**Demonskin Coat** — увеличивает класс защиты на 100 единиц, сопротивляемость огню на 50 %, силу на 10 единиц. Уменьшает на 6 единиц повреждения канонами тех врагов. Дополнительные возможности: неразрушим

**Leather of Aul** — увеличивает класс защиты на 15 единиц, силу на 5 единиц, ловкость на 5 единиц. Уменьшает магические силы на 5 единиц. Дополнительные возможности: неразрушим

**Naj's Light Plate** — увеличивает магическую силу на 5 единиц, ману на 20 единиц, сопротивляемость вою на 20 % уровня магии на единицу. Дополнительные возможности: неразрушим

директоры, на 5 единиц здоровья, на 10 % сопротивляемости вою. Дополнительные возможности: увеличивает прочность

**Scavenger Carapace** — увеличивает ловкость на 5 единиц, сопротивляемость магии на 40 %. Уменьшает класс защиты на 9 единиц, повреждения от ударов врагов на 15 единиц

**Torn Flesh of Souls** — увеличивает класс защиты на 8 единиц, жизненные силы на 10 единиц. Уменьшает повреждения от ударов врагов на единицу. Дополнительные возможности: неразрушим

**Wisdom's Wrap** — увеличивает класс защиты на 15 единиц, магические силы на 5 единиц, ману на 10 единиц, сопротивляемость магии на 25 %. Уменьшает на единицу повреждения от ударов врагов

#### Дубины

**Baranar's Star** — увеличивает на 12 % поразительную силу, на 80 % наносимый урон поражениями, на 4 единицы жизненную силу. Уменьшает на 4 единицы прочность. Дополнительные возможности: быстрая атака, высокая прочность

**Crackshot** — увеличивает все параметры на 2 единицы, сопротивляемость вою на 15 %. Уменьшает на 25 % наносимый урон поражениями. Дополнительные возможности: неразрушим

**Crannin Basher** — увеличивает на 5 % сопротивляемость вою, взрыв магии, на 20 единиц наносимые вою поражениями, на 15 единиц силу. Уменьшает на 150 единиц ману. Дополнительные возможности: неразрушим

**Garfed Root** — увеличивает на 20 % поразительную силу, на 300 % наносимый

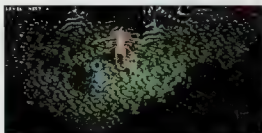
массового поражения. Уровни обитания 9-11

## Lord Satyr —

### Повелитель сатиров

Высокий человекокозёл с крыльями и косой наперевес, которую иногда ис-

шивают на вашу голову шары огня большой силы. Их очень трудно поймать, и поэтому они могут доставить много неприятностей. Лучшее всего расправиться с ними, предварительно превратив их в камень. Уровни обитания 14-16.



пользует как фаз. Несмотря на весь его устрашающий вид, с косой обра-  
зностью не умеет полагаться на неё, да и слабо. На них существует магия, но более эффективно применение огня. Отлич сном — этот сатир не представляет особой опасности. Уровни обитания Ступи 1-4

## Magistrate — Магистры

Сильные но шустрые противники, обладающие способностью телепортации. Кроме этого, они без конца бу-

рят и плохो пахнущими далами. Уровни обитания Неси 4-4

## Lich — Лич (по западной традиции, личи — умершие колдуны, оживленные собственной магией)

Эти привидения уже одним своим видом производят ужас. Их трудно убить, и они очень часто выпускают свою магию (иногда сразу по два выстрела), которую наносит большой вред. Кстати,

они подымают группами, поэтому выпускают сразу потоки своей магии (вам «посластивится» это прочувствовать на своей дырявой шкуре). К счастью, обладая приятной привычкой гнуться за жертвой. Так что можете нарываться на группу личей, а затем прятаться за любым углом и ждать появления этих прозрачных магов. Уровни обитания Ступи 2-4

## Magma Demons — Магма-демоны

Заметив вас издалека, они сразу начинают швырять в вас куски отвердевшей лавы. В ближнем бою они не представляют большой угрозы. Кроме того, на них хорошо действует молния. В общем, с этими врагами можно справиться. Однако, если их много, придется поновиться. Уровни обитания: 9, 10

## Overlord — Верховные начальники

Вот те, от кого следует держаться подальше! Два-три удара — и от вашего здоровья останутся пустой звук. На них хорошо действует огонь, особенно массового поражения. Уровни обитания 7, 12

## Psychorb — Психорб

Весьма опасное создание из-за того, что без конца генерирует лучи энер-

гии. Увеличивает на 10 единиц ловкость, на 5 единиц магическую силу, на 10 % сопротивляемость всем видам магии. Уменьшает на 10 единиц радиус защиты.

**Hammer of Jhoim.** Увеличивает на 15 % поражающую силу, на 4 % наносимые вам повреждения, на 3 единицы силу. Дополнительные возможности: удары молнии.

**Schaefer's Hammer.** Увеличивает на 50 единиц, здоровье, на 30 % поражающую силу, на 100 % сопротивляемость электрическому току, на 10 % радиус ослепления. Увеличивает на 100 % наносимые вам повреждения. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнии) 1-50 единиц.

### Луки

**Blackoak Bow.** Увеличивает на 4 единицы, ловкость, на 50 % наносимые вам повреждения, на 10 % поражающую силу. Уменьшает на 10 единиц, наносимые силы, на 10 % радиус ослепления.

**Blitzel.** Стрелит молниями, наносящими, повреждения молнией — 10-15 единиц.

**Bow of the Dead.** Увеличивает на 4 единицы ловкость, на 10 % поражающую силу. Уменьшает на 20 % радиус ослепления, на 3 единицы здоровье. Дополнительные возможности: высокая прочность.

**Flamedart.** Увеличивает на 10 % поражающую силу, на 40 % сопротивляемость огню. Дополнительные возможности: ослепляющие стрелы.

**Gnat Sting.** Выпускает сразу по несколько стрел разной скорости, наносящих.

**Rift Bow.** Увеличивает на 2 единицы наносимые вам повреждения от выстрела. Дополнительные возможности: быстрые стрелы, летящие с разной скоростью, на радиус выстрела.

**Needler.** Увеличивает на 50 % поражающую силу. Дополнительные возможности: быстрый глаз, высокая степень поражения предметов.

**Windforce.** Увеличивает на 200 % на наносимые вам повреждения, на 5 единиц, силу. Дополнительные возможности: отбрасывает врагов назад.

### Мечи

**Black Razor.** Увеличивает на 150 % наносимые вам повреждения, на 2 единицы наносимые силы. Дополнительные возможности: мгновенное излучение прочности.

**Defender.** Увеличивает на 5 единиц, наносимые силы, на 5 единиц, класс, защиты. Уменьшает на 5 % поражающую силу.

**Doombringer.** Увеличивает на 25 % поражающую силу, на 250 % наносимые вам повреждения. Уменьшает на 5 единиц, здоровье, на 20 % радиус ослепления, на 25 единиц, здоровье.

**Executioner's Blade.** Увеличивает на 150 % наносимые вам повреждения, Уменьшает на 10 единиц, здоровье, на 10 % радиус ослепления. Дополнительные возможности: высокая прочность.

**Falcon's Talon.** Увеличивает на 20 % поражающую силу. Уменьшает на 10 единиц, ловкость, на 30 % наносимые вам повреждения.

**Gibbous Moon.** Увеличивает на 2 единицы все параметры, на 25 % наносимые вам повреждения, ману на

15 единиц. Уменьшает радиус освещенности на 30 %.

**Gonnagall's Dirk.** Увеличивает на 4 единицы наносимые вам повреждения, на 25 % сопротивляемость магии. Уменьшает на 5 единиц, ловкость.

**Grandfather.** Увеличивает на 20 % поражающую силу, на 5 единиц все параметры, на 10 % наносимые вам повреждения, на 20 % наносимую силу.

**Grinwald's Edge.** Увеличивает на 25 % поражающую силу, ману на 20 единиц. Уменьшает здоровье на 20 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем).

1-10 единиц, быстрые удары, отбрасывание врагов назад.

**Grizzly.** Увеличивает силу на 20 единиц, наносимые вам повреждения на 200 %. Уменьшает наносимую силу на 5 единиц. Дополнительные возможности: отбрасывает противника назад, прочность 150 единиц.

**Gryphon's Claw.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 100 %. Уменьшает на 2 единицы, ману, на 5 единиц, ловкость.

**Ice Shank.** Увеличивает на 40 % сопротивляемость к магии огня, на 10 единиц, силу.

**Inferno.** Увеличивает ману на 20 единиц, сопротивляемость огню до 100 %, на 30 % — радиус освещенности. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) — 2-12 единиц.

**Lightsabre.** Увеличивает на 20 % радиус освещенности, на 20 % поражающую силу, на 50 % сопротивляемость молнии. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) — 1-6 единиц.

**Shadowhawk.** Увеличивает сопротивляемость всем видам магии на 5 %, поражающую силу на 15 %. Уменьшает на 20 % радиус освещенности.

**Wizardspike.** Увеличивает магическую силу на 15 единиц, ману на 35 единиц, поражающую силу, на 25 % сопротивляемость всем видам магии на 15 %.

### Посохи

**Dufus Staff.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 60 %, поражающую силу на 10 %. Уменьшает радиус освещенности на 20 %, магическую силу на 10 %.

**Gleamsong.** Увеличивает ману на 25 единиц, Уменьшает силу на 3 единицы, наносимые силы на 3 единицы. Магические свойства: заклинивание Phasing.

**Immoletor.** Увеличивает ману на 10 единиц, сопротивляемость огню на 20 %. Уменьшает наносимые силы на 5 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) — 4 единицы.

**Mind Cry.** Увеличивает магическую силу на 15 единиц, сопротивляемость всем видам магии на 15 %, уровень магии на единицу. Магические свойства: заклинание Guardian.

**Protector.** Увеличивает класс защиты на 40 единиц, наносимые силы на 5 единиц. Уменьшает на 5 единиц, повреждения, наносимые врагами, 1-3 единицы здоровья врага. Магические свойства: заклинание Healing.

**Rod Of Onan.** Увеличивает все параметры на 5 единиц, наносимые вам повреждения на 100 %. Магические свойства: заклинание Golem.



гии и отсылает их на вис. Несколько попаданий может здорово подорвать ваше здоровье. Как правило, гуляют группами, и поэтому есть опасность попасть под их перекрестный огонь. На них действует только молния, но старайтесь этим воспользоваться. В ближнем бою они безвредны, но будьте осторожны, погнавшись за одним, можете попасть в ловушку из максимального количества разных чудовищ. Уровни обитания: Ness 2-4.

### Reaper — Потрошитель

Очень сильный крылатый демон красного цвета с большойшей косой. Его зелье стоить побояться просто бесит. Удары косой очень сильные, но редкие. Именно в эти перерывы их и надо убивать. Против лучников они совсем безобидны, и не успевают даже полейти, как падают мертвым. Сразу на нескольких таких кошмарных созданий не следует нападать — результат будет плачевным. Уровни обитания: Ступ 3, 4.

### Red Storm — Красные бури

Увеличенные ишерины, способные выпустить электрические разряды. Надо сказать, делают это они довольно часто, а если их больше пяти, то паритрой их выпов достаточно для того,

чтобы отправить вас на тот свет. Однако в ближнем бою не представляют опасности даже несколько таких чудовищ. Уровни обитания: 9-13.

### Scavengers — Стервятники

Очень опасны, когда собираются стаейми, особенно на первых уровнях игры. Их любимое занятие — посылать своих погибших собратьев. Уровни обитания: 1-4.

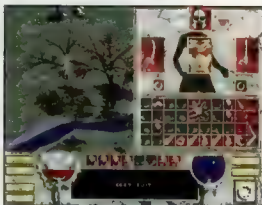
### Scul Wing —

#### Крылатый скелет

Двухметровый скелет с костяными крыльями. Очень проворно бегает и очень точно наносит удары своими костяными руками. Стоек к вынуждению и магии. Вторая особенность этих монстров умеет пускать магию. Весьма опасны в ближнем бою из-за острых костей черепных костей. Лучшее всего с ними расправляться по одиночке, зажавшись в нишу или в самый угол скелета. Уровни обитания: Ступ 1-4.

### Skeleton — Скелет

Во всех своих разновидностях они не представляют большой угрозы. Правда, разновидность скелетов-лучников может доставить вам немало хлопот. Уровни обитания: 1-6.



### Slayers — Крылатые убийцы

Быстрые, сильные и бесстрашные противники. Их огненное дыхание способно сжечь вас до дна. Они нападают как поодиночке, так и группами. Если их больше трех, это уже плохо. К счастью, на них действует молния (но только

### Storm Spire. Увеличивает силу на

10 единиц, сопротивляемость магии на 50 %. Уменьшает магическую силу на 10 единиц. Дополнительные возможности: поразительная сила (молния) — 2-8 единиц.

**Stormfall.** Увеличивает поразительную силу на 35 %, радиус освещенности на 20 %. Магические свойства: заклинание Lightning.

**Thunderclaw.** Увеличивает поразительную силу на 35 %, радиус освещенности на 20 %. Сопротивляемость магии на 30 %. Дополнительные возможности: поразительная сила (молния) — 1-10 единиц. Магические свойства: заклинание Lightning.

### Топоры

**Aguilar's Hatchet.** Увеличивает магическую силу на 10 единиц, уровень всех видов магии на единицу сопротивляемости магии до 100 %.

**Bonesaw.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 10 единиц, силу на 10 единиц, поразительную силу на 10 единиц. Уменьшает магическую силу на 5 единиц, ловкость на 5 единиц, ману на 10 единиц.

**Butcher's Cleaver.** Увеличивает силу на 10 единиц. Дополнительные возможности: высокая прочность, невосприимчивость урон.

**Helislayer.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 100 %, здоровье на 25 единиц, силу на 8 единиц, законченную силу на 8 единиц. Уменьшает ману на 25 единиц.

**Mangler.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 200 %. Уменьшает ловкость на 5 единиц, магическую силу на 5 единиц, ману на 10 единиц.

**Messerchmidt's Hammer.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 200 % и на 15 единиц, все параметры — на 5 единиц. Увеличивает здоровье на 50 единиц. Дополнительные возможности: поразительная сила (огнь) — 2-12 единиц.

**Stoneclawer.** Увеличивает здоровье на 30 единиц, поразительную силу на 30 %, наносимые вам повреждения на 50 %, сопротивляемость магии на 40 %.

**Wicked Axe.** Увеличивает ловкость на 10 единиц, поразительную силу на 30 %. Уменьшает законченную силу на 10 единиц, на 5 единиц поразительную, наносимую врагам. Дополнительные возможности: нерушимость.

### Шлемы

**Fool's Crest.** Увеличивает здоровье на 100 единиц. Уменьшает на 4 единицы все параметры.

**Gottardengarnung.** Увеличивает класс защиты на 60 единиц, все параметры — на 20 единиц. Уменьшает на 4 единицы поразительную от ударов врагов, на 40 % радиус освещенности.

**Harlequin Crest.** Увеличивает на 2 единицы все параметры, здоровье на 7 единиц, ману на 7 единиц. Уменьшает класс защиты на 3 единицы, на единицу — поразительную от ударов врагов.

**Overlord's Helm.** Увеличивает силу на 20 единиц, ловкость на 15 единиц, законченную силу на 5 единиц. Уменьшает ману на 20 единиц. Дополнительные возможности: изменяет прочность.

**Rune Mask.** Увеличивает класс защиты на 5 единиц. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Thinking Cap.** Увеличивает класс защиты на 3 единицы, на 20 % — сопротивляемость всем видам магии, уровень магии на 2 единицы, ману на 30 единиц. Дополнительные возможности: увеличивает прочность.

**Undead Crown.** Увеличивает класс защиты на 8 единиц. Уменьшает здоровье.

**Veil Of Steel.** Увеличивает класс защиты на 60 % единиц, силу на 15 единиц, законченную силу на 15 единиц, противоядие всему на 50 %. Уменьшает радиус освещенности на 20 %, ману на 30 единиц.

### Щиты

**Blackoak Shield.** Увеличивает ловкость на 10 единиц. Уменьшает законченную силу на 10 единиц, на 10 % — радиус освещенности. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Dragon's Breach.** Увеличивает класс защиты на 20 единиц, силу на 25 %, сопротивляемость огню на 25 %. Уменьшает ману на 5 единиц. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Holy Defender.** Увеличивает класс защиты на 15 единиц, на 20 % — сопротивляемость огню. Уменьшает на 2 единицы поразительную от ударов врагов. Дополнительные возможности: высокая прочность и высокая шанс парирования.

**Spill Skull Shield.** Увеличивает класс защиты на 10 единиц, силу на 2 единицы, здоровье на 10 единиц. Уменьшает на 10 % радиус освещенности. Дополнительные возможности: изменяет прочность.

**Stormshield.** Увеличивает класс защиты на 40 единиц, силу на 10 единиц.

Уменьшает на 4 единицы поразительную от ударов врагов. Дополнительные возможности: нерушимость, высокий шанс парирования удара.

### Кольца и амулеты

**Constricting Ring.** Дает максимальную сопротивляемость всем видам магии, но постоянно уменьшает ваше здоровье. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Empyrean Band.** Увеличивает все параметры на 2 единицы, ману на 20 % — радиус освещенности. Дополнительные возможности: быстрое восстановление после удара, уменьшает наносимую вред от вражеских ловушек: нерушимость.

**Gladiator Ring.** Переводит 40 % здоровья в ману.

**Optic Amulet.** Увеличивает ману на 5 единиц, на 20 % — сопротивляемость магии, на 20 % радиус освещенности. Уменьшает на единицу поразительную от ударов врагов.

**Ring of Engagement.** Увеличивает класс защиты на 5 единиц. Уменьшает на 2 единицы поразительную от ударов врагов, 1-3 единицы здоровья врагов. Дополнительные возможности: уменьшает защищенность врагов.

**Ring of Regia.** Увеличивает магическую силу на 10 единиц, сопротивляемость магии на 10 %, радиус освещенности на 10 %. Уменьшает на 3 единицы силу, на 3 единицы ловкость.

**Ring of Truth.** Увеличивает здоровье на 10 единиц, на 10 % сопротивляемость всем видам магии. Уменьшает на единицу поразительную от ударов врагов.

но, это единственный способ их победить. Уровни обитания: 10–14.

## Stinger — Жало скорпиона

Эти скорпионы доставят вам много неприятностей. Они очень большие, а главное, часто жалят своим жалом, расположенным на хвосте. Вторая разновидность этих тварей (Venomials) практически неуязвима — по ним очень сложно попасть из стандартного оружия. С ними лучше всего расправиться при помощи магии Lightning и стараться не попадать в осаду этих колючих насекомых. Уровни обитания: Nest 1–4



## Succubi — Суккубы

Весьма неприятные противники женского пола. Имеют иммунитет и сопротивление почти ко всем видам магии. Сами вооружены магией дальнего действия. Никогда не нападают поодиночке, уж как минимум по трое, да еще вкупе с несколькими черными рыцарями. В ближнем бою они беззащитны, и поэтому стараются удирать при возникновении опасности. Уровни обитания: 12–15

## The Shredded —

### Демон из кусочков

Некто прозрачное, равнодушно ко всем видам магии, и по нему очень трудно попасть. Они довольно проворно перемещаются по воздуху и наносят удары своими длинными конечностями. С ними не слишком сложно справиться, однако следует опасаться окружения и объединения этих монстров с другими. Уровни обитания: Nest 1, 2

## Tomb rat — Мощная крыса

Тупое, голодное создание с хлестом, которое старается укусить вас в шею, чтобы полить вашей кровью. На этих безобидных тварей действуют все виды магии, и справиться с ними более чем просто. Только они обладают неприятной привычкой нападать стадами и плевать в спину (шутка) — с этим могут

возникнуть проблемы. Уровни обитания: Ступи 1, 2

## Torchant — Муравей-факал

Ужасно неприятное на вид насекомое-червь с четырьмя руками. Оно изрыгает огонь из давно не полосканного пивного рта. Шары огня очень мощные и опасные. При малейшей опасности, по своей жизни начинает неуложно, но довольно быстро уползти, пока не отползет на безопасное расстояние или не попадет в туник. В ближнем бою с ним очень легко справиться, но, как правило, этому мешают его собратья. На них эффективно применение молнии (единственное, чего они боятся).

Эти твари обитают только на третьем и четвертом уровнях.

## Zombie — Зомби

Очень медленно, но с очень большой силой и странным звуком наносят сокрушительные удары. Из-за их неповоротливости с ними легко расправиться. Однако если против вас стоит сразу несколько таких тварей, лучше всего отступить и прикончить их подножком. Уровни обитания: 1, 2

## Боссы

Это наиболее мощные монстры (включая и Diablo), которые будут время от времени попадаться вам на уровнях. Их можно отличить по наличию собственного имени. Как правило, убийство такого монстра даст вам какой-нибудь магический предмет.

## Объекты

### Сундуки

Содержат предметы или деньги. Иногда в качестве скорпида могут быть заминированы. Советую проверять все попадающиеся вам в игре сундуки, потому что шанс получить серьезные повреждения, напорвшись на ловушку, ниже чем вероятность приобретения чего-либо ценного.

## Книжные шкафы и подставки

Как и книги, несут магическую информацию. Каждая подставка для книг дает вам одноразовый свиток с заклинанием или магическую книгу, в которой находится заклинание для разлучив-

ния. Каждый книжный шкаф дает магическую книгу.

## Алтари

Как правило, в них заложено что-нибудь полезное для вас. Выделив алтарь, вы увидите его название. А когда помолитесь (левый щелчок мыши), то появится и надпись, содержащая какое-нибудь мудрое изречение.

## Abandoned Shrine

«Hands of men may be guided by fate» — увеличивает ловкость на 1–2 единицы.

## Creepy Shrine

«Strength is bolstered by heavy faith» — увеличивает силу на 1–2 единицы.

## Cryptic Shrine

«Arcane power brings destruction» — содержит заклинание Nova. Если в комнате, в которой стоит такой алтарь, много монстров, то сначала воспользуйтесь алтарем.

## Divine Shrine

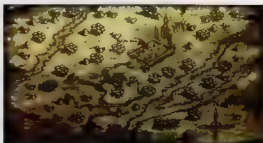
«Drink and be refreshed» — восстанавливает полностью здоровье и ману, дает две бутылочки с эликсиром полного восстановления здоровья и магии.

## Eldritch Shrine

«Crimson and azure become as the sun» — все имеющиеся у вас эликсиры восстановления здоровья или магии превращаются в эликсир восстановления здоровья, и манна (полного или частичного) — зависит от первоначального состояния эликсира).

## Enchanted Shrine

«Magic is not always what it seems» — уровень одного из ваших заклинаний по-



низится на единицу, а остальных заклинаний — повысится на единицу.

## Eerie Shrine

«Knowledge and wisdom cost of self» — увеличивает магическую силу героя путем уменьшения жизненной силы.

## Fascinating Shrine

«Intensity comes at the price of Wisdom» — сила заклинания Fire Bolt увеличится на 2 единицы. Часть маны вам придется постоянно отдавать за

# Магия: префиксы и суффиксы

Вы думаете, вас опять заставляют учить русский язык? Не волнуйтесь, речь пойдет не об этом. К сожалению, у нас предметов могут добавляться дополнительные магические свойства. Префиксы и суффиксы определяют эти магические свойства предмета. Обычно префикс идет перед названием предмета, а суффикс — после.

## Префиксы

**Amber** повышает сопротивляемость всем видам магии на 32 %.

**Angel's** увеличивает мощность заклинаний на один уровень (для посохов).

**Angelic** — действие магии производится в два раза быстрее.

**Arch-angel's** увеличивает мощность заклинаний на два уровня (для посохов).

**Amnesic** класс защиты уменьшается до 140 %.

**Azure** — повышает сопротивляемость магии до 35 %.

**Blessed** — увеличивает класс защиты до 146 %.

**Blue** — повышается сопротивляемость магии до 22 %.

**Bountiful** увеличивает количество зарядов в посохах в три раза.

**Bless** — снижает точность попадания на 1,5 %.

**Bright** повышает точность попадания на 1-5 %.

**Bride** увеличивает уровень наносимых всем повреждений до 170 %.

**Burgundy** — повышает сопротивляемость огню на 50 %.

**Cardinal** снижает потребление маны на 50 %.

**Corbalt** — сопротивляемость магии повышается на 87 %.

**Critter** сопротивляемость огню повышается на 29 %.

**Spirit** увеличивает время действия магии на 50 %.

**Daoudy** — увеличивает наносимые всем повреждения на 53-74 %.

**Decay** увеличивает наносимые всем повреждения на 131-200 %.

**Disorderd** снижает класс защиты на 1-5 единиц.

**Doodganger's** — увеличивает наносимые всем повреждения на 33-44 %, а точность попадания — на 33-94 %.

**Dull** — уменьшает наносимые всем повреждения на 27 %, а точность попадания — на 2 %.

**Fine** увеличивает наносимые всем повреждения на 57 %, а точность попадания — на 18 %.

**Falling** увеличивает наносимые всем повреждения от огня на 1-10 единиц.

**Galnet** повышает сопротивляемость огню на 46 %.

**Glorious** — увеличивает класс защиты на 25 единиц.

**Glowing** — увеличивает время действия магии на 25 %.

**Godly** — увеличивает класс защиты на 180 %, здоровье — на 60 единиц.

**Gold** увеличивает точность попадания на 30 %.

**Gone** — увеличивает наносимые всем повреждения на 10-12 единиц.

**Heavy** увеличивает наносимые всем повреждения на 86 %.

**Holy** — увеличивает класс защиты на 155 %.

**Illness** — уменьшает видимость на 6 единиц.

**Iron** увеличивает точность попадания на 8 %.

**Irony** повышает сопротивляемость магии на 50-53 %.

**Jade** повышает сопротивляемость всем видам магии на 43 %.

**Jagged** увеличивает наносимые всем повреждения на 33-49 %.

**Jester** — снижает наносимые всем повреждениям вынужденно от 0 до 500 %.

**King's** увеличивает наносимые всем повреждения на 153 %, точность попадания на 97 %.

**Knight's** — увеличивает наносимые всем повреждения на 108 %, точность попадания на 35 %.

**Lapis** повышает сопротивляемость магии на 42-50 %.

**Lighting** — увеличивает на 2-20 единиц наносимые

возможность пользоваться этим заклинанием (отнимаемая часть маны для сит от героя)

## Glimmering Shrine

«Mysteries are revealed in light of reason» — опознаются все до сих пор не идентифицированные предметы, имеющиеся у героя в наличии

## Gloomy Shrine

«Those who defend seldom attack» — от надетого на героя оружия отнимается 1-2 единицы поражающей силы и передается надетым доспехам, увеличивая их защиту (на уникальные предметы не действует)

## Hidden Shrine

«New strength is forged through destruction» — от одного из надетых на героя предметов отнимается 10 единиц прочности и передается другому (результат имеет постоянное действие)

## Holy Shrine

«Where ever you do, there you are» — выполняет функции заклинания Phasing

## Magical Shrine

«While the spirit is vigilant, the body strife» — вам дается Mana Shield. Теперь вместо здоровья будет расходоваться мана до тех пор, пока она не кончится или вы не перейдете на другой этаж подземелья.

## Mysterious Shrine

«Some are weakened as others grow strong» — три основных параметра героя уменьшаются, а четвертый — увеличивается

## Ornate Shrine

«Salvation comes at the price of Wisdom» — аналогично действию магического Fascinating Shrine, только заклинание Charge Bolt

## Quiet Shrine

«The essence of life flows from within» — увеличивает жизненную силу на 1-2 единицы

## Religious Shrine

«Time cannot diminish the powers of steel» — полностью восстанавливает прочность всех предметов, имеющихся у героя в наличии

## Secluded Shrine

«The way is made clear when viewed from above» — открывается полностью карта уровня

## Spiritual Shrine

«Untold wealth» — все пустые ячейки вашего рюкзака заполнятся золотом

## Stone Shrine

«The powers of mana refocused renews» — перезаряжает магические посохи за счет запаса маны героя

## Tainted Shrine

«Those who are last may yet be first» — работает в многопользовательском режиме. Обтирает единицы от основных параметров у тех игроков, которые не пользовались этим алтарем, и передает тем, которые пользовались.

## Thaumaturgy Shrine

«What once is open, is now closed» — закрывает и заполняет все ранее открытые сундуки

## Weird Shrine

«The sword of justice is swift and sharp» — все виды оружия, имеющиеся у героя в наличии, увеличивают поражающую силу на единицу

## Фонтаны, источники и котлы

### Cauldron

Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей

### Fountain Of Tears

Увеличивает ману на единицу за счет здоровья героя

### Goat Shrine

Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей

### Mirky Pool

Вызывает заклинание Infravision

### Pool Of Blood

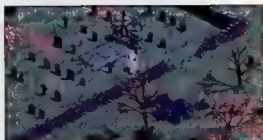
Частично восстанавливает здоровье (многократного использования)

### Purifying Spring

Частично восстанавливает ману (многократного использования)

## Магия

**Apocalypse** — самое мощное заклинание в игре. Практически ни у каких монстров нет иммунитета к этой магии. Она действует сразу на всех, находящихся в пределах видимости. Над каждым противником флешка, конечно,



но, все еще жив) образуется небольшой грибок — признак попадания

**Bone Spirit** — летающий дух. Нападает на врага и отнимает у него треть жизни. Заклинание может пригодиться против очень сильных противников.

**Blood Star** — очень полезное заклинание для борьбы с летящими и любыми другими существами.

**Berserk** — эта магия заставляет монстров нападать друг на друга. Ее можно применять, находясь рядом с монстром. Действует не на всех монстров.

**Chain Lightning** — молнии вылетают во все стороны, поражают всех, в кого они попадают.

**Charged Bolt** — сразу несколько зарядов молнии летит в ваших врагов, причем заряды разбиваются на два, натыкаясь на препятствия.

**Elemental** — сумасшедший горящий элементал противостоит своим маленьким горящим ручкам. На каждого, на кого вы указываете. Когда он достигнет своей цели, он разорвет и себя, и ее на куски.

**Firebolt** — небольшой огненный шар малой мощности летит по прямой. Поражает только одного противника.

**Fireball** — огненный шар огромной силы. При попадании разбивается и уничтожает все, что находится поблизости.

**Firewall** — заклинание массового поражения. Стена огня исстает между вами и врагами, сжигая любого, кто попытается к вам подобраться. Может помочь против большого скопления врагов.

**Flame Wave** — движущаяся стена огня. Гораздо эффективнее чем Firewall, по-

**Heal Other** — заклинание для того, чтобы подать руку помощи и подлечить своего партнера во время многопользовательской игры.

**Holy Bolt** — довольно мощное заклинание против всех нежитей.

**Identify** — заклинание позволяет распознавать предметы, не заходя в город.

**Immolation** — во все стороны от вас вылетает по огненному шару. Очень мощное и полезное заклинание. Действует практически на всех монстров.

**Inferno** — огненное облако поражает противников, стоящих на одной линии. Очень эффективно на первых уровнях игры.

**Infravision** — позволяет видеть сквозь стены.

**Item Repair** — полностью ремонтирует предмет, при этом уменьшая его прочность.

**Lightning** — направленный лучок молнии вылетает в указанном направлении.

**Lightning Wall** — то же, что и Firewall, только вместо огня — электрические заряды.

**Mana Shield** — при использовании это заклинание вместо поражающей силы у героя отнимается мана. Очень полезное заклинание для магов у которых параметр маны очень высок.

**Nova** — вокруг вас образуется электрическое кольцо, которое быстро расплывается, нанося большой урон nearby противникам.

**Phasing** — телепортирует героя в случайно выбранную точку в параллельной плоскости. Если вы окружены, это заклинание — то, что вам нужно.

**Reflect** — сильно увеличивает сопротивляемость магням (настолько сильно, что шарыки огня иногда отскакивают).

**Resurrect** — оживляет вашего партнера в многопользовательской игре.

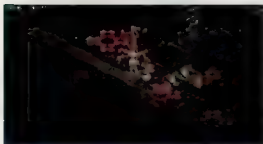
**Ring of Fire** — вокруг вас образуется кольцо огня,

не позволяя врагам приблизиться к вам. Вы превращаетесь в небольшую крепость, окруженную огнем. Мощное и порой просто спасительное заклинание.

**Staff Recharge** — восстанавливает заряды посоха, но с каждым разом уменьшается максимальное число зарядов.

**Stone Curse** — на некоторое время превращает вашего противника в камень. Очень полезное заклинание. С ним вам под силу справиться с любым противником. Превратив врага в камень, вы можете спокойно наносить сильные удары, не получая таких же ответов.

Вамп	увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.
Vicious	увеличивает наносимые вамп похорождения на 100-145 %.
Vulnerable	уменьшает класс защиты на 6-10 единиц.
Warrior's	увеличивает наносимые вамп похорождения на 55-95 %, точность попадания на 14 %.
Weak	уменьшает наносимые вамп похорождения на 26 %.
White	повышает сопротивляемость магии на 12 %.
<b>Суффиксы</b>	
Absorption	на 3 единицы уменьшается урон, нанесенный вам противником.
Accuracy	увеличивает точность на 11-15 единиц.
Agas	предмет невозможно разрушить.
Boar	отбрасывает противника назад.
Balanced	быстрое восстановление после удара.
Bashing	уменьшает защиту врага.
Blood	«ворует» у врага 5 % его здоровья.
Brilliance	увеличивает магню на 11-15 единиц.
Brightness	уменьшает класс защиты на 30 %.
Craftsmanship	увеличивает класс защиты на 52-84 %.
Deflection	уменьшает на 4 единицы наносимые вамп похорождения.
Dexterity	увеличивает на 15 единиц точность.
Disarm	уменьшает физическую силу на 15 единиц.
Dragon	уменьшает магическую силу на 7 единиц.
Drake	увеличивает магию на 7 единиц.
Dueling	уменьшает магическую силу на 15 единиц.
Eagle	увеличивает здоровье на 11-13 единиц.
Fear	пугает врагов.
Foetus	уменьшает урон, наносимый похорождением на 50 %.
Fire	оружие стреляет огнем.
Fox	увеличивает здоровье на 3 единицы.
Lord's	увеличивает наносимые вамп похорождения на 25 %, точность попадания на 93 %.
Massive	увеличивает наносимые вамп похорождения на 103-227 %.
Master's	увеличивает наносимые вамп похорождения на 122 %, точность попадания на 42 %.
Metron	увеличивает точность попадания на 66-76 %.
Mighty	увеличивает класс защиты на 11-15 единиц.
Monk	снижает потребление маны на 10 %.
Obsidian	повышает сопротивляемость всем видам магии на 37 %.
Pearl	повышает сопротивляемость магии на 40 %.
Perfection	увеличивает ловкость на 28-30 единиц.
Piercing	увеличивает в два раза количество зарядов посоха.
Priest	снижает потребление маны на 25 %.
Red	повышает сопротивляемость огню на 11-24 %.
Sandy	увеличивает класс защиты на 119-129 %.
Sapphire	увеличивает сопротивляемость магии на 54 %.
Savage	увеличивает наносимые вамп похорождения на 188 %.
Silver	увеличивает точность попадания на 16-20 %.
Soldier's	увеличивает наносимые вамп похорождения на 144 %, точность попадания на 18 %.
Steel	увеличивает точность попадания на 11-15 %.
Strong	увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.
Sturdy	увеличивает класс защиты на 1-5 единиц.
Tip	уменьшает точность попадания на 9 %.
Toraz	повышает сопротивляемость всем видам магии на 14-90 %.
Useless	уменьшает наносимые вамп похорождения на 100 %.



скольку вам больше не придется ждать пока враги наступят на огонь.

**Flash** — очень полезное заклинание против всего живого. На мертвых не производит никакого эффекта.

**Golem** — вам на помощь придет каменный голем и будет атаковать ваших врагов. Очень нужное заклинание для магов.

**Guardian** — на короткое время из земли выскочит трехлапый огнедышащий дракон и будет выпускать из всех трех голов шары огня по врагам.

**Healing** — частично восстанавливает здоровье героя.

<b>Frailty</b> — уменьшает прочность предмета на 90 %.	<b>Protection</b> — уменьшает урон от ударов противника на 2 единицы.
<b>Frailty</b> — уменьшает силу на 8 единиц.	<b>Radiance</b> — увеличивает радиус света на 40 %.
<b>Glory</b> — увеличивает силу на 18 единиц, а все параметры на 13-15 единиц.	<b>Revelry</b> — увеличивает ману на 8 единиц.
<b>Hatpou</b> — очень быстрое восстановление после полученного вами удара.	<b>Serpent</b> — увеличивает ману на 18 единиц.
<b>Heale</b> — быстрая атака.	<b>Shock</b> — удар молнии.
<b>Healers</b> — увеличивает все параметры на 12-15 единиц.	<b>Sky</b> — увеличивает все параметры на 1,5 единицы.
<b>Hiding</b> — невидимость.	<b>Staying</b> — увеличивает урон наносимый при ударе на 8 единиц.
<b>Heals</b> — увеличивает ману на 1,3 единицы.	<b>Snake</b> — увеличивает ману на 11-14 единиц.
<b>Jackal</b> — уменьшает здоровье на 2 единицы.	<b>Sorcery</b> — увеличивает магическую силу на 18-22 единицы.
<b>Jedat</b> — увеличивает здоровье на 8-18 единиц.	<b>Speed</b> — быстрая атака.
<b>Jester</b> — посох провадит совершенно любые виды магии.	<b>Stability</b> — быстрое восстановление после полученного удара.
<b>Leach</b> — ворует у врага 3 % жизни или маны.	<b>Stars</b> — увеличивает все параметры на 9-15 единиц.
<b>Lion</b> — увеличивает наносимые вами повреждения на 62-82 единицы.	<b>Stealth</b> — невидимость.
<b>Light</b> — увеличивает радиус света вокруг героя на 20 %.	<b>Structure</b> — увеличивает прочность на 105-120 %.
<b>Lighting</b> — дополнительное повреждение врагам от молнии.	<b>Sturdiness</b> — увеличивает прочность на 33-66 %.
<b>Maiming</b> — увеличивает наносимые вами повреждения на 3-6 единиц.	<b>Swiftess</b> — быстрая атака.
<b>Mare</b> — увеличивает магическую силу на 1-5 единиц.	<b>Tiger</b> — увеличивает здоровье на 41-49 единиц.
<b>Might</b> — увеличивает силу на 6-10 единиц.	<b>Titan</b> — увеличивает силу на 31 единицу.
<b>Mighty</b> — увеличивает здоровье на 30 единиц.	<b>Vampres</b> — высасывает 5 % маны из врагов.
<b>Mind</b> — увеличивает магическую силу на 5-10 единиц.	<b>Vineses</b> — забивает ману у противника.
<b>Moon</b> — увеличивает все параметры на 6-10 единиц.	<b>Vim</b> — увеличивает жизненную силу на 11-15 единиц.
<b>Night</b> — уменьшает радиус света на 20 %.	<b>Vision</b> — увеличивает возможность видеть невидимые предметы.
<b>Obscuraton</b> — невидимость.	<b>Vitality</b> — увеличивает жизненную силу на 1,5 единицы.
<b>Optomess</b> — уменьшает урон от ударов противника на 5 единиц.	<b>Wealness</b> — уменьшает силу на 1,5 единицы.
<b>Paralyser</b> — уменьшает на 10 единиц ловкость.	<b>Wizardsry</b> — увеличивает магическую силу на 27-29 единиц.
<b>Pik</b> — уменьшает все параметры на 6-10 единиц.	<b>Wolf</b> — увеличивает здоровье на 25-35 единиц.
<b>Plenty</b> — большое количество зараженных посох.	<b>Zest</b> — увеличивает жизненную силу на 6-10 единиц.
<b>Poner</b> — увеличивает силу на 11-15 единиц.	<b>Zodak</b> — увеличивает все параметры на 19 единиц.
<b>Proccesor</b> — увеличивает ловкость на 18 единиц.	
<b>Proficiency</b> — увеличивает ловкость на 6-10 единиц.	

**Telekinesis** — открывает сундуки и двери на расстоянии. Может помочь, если не хочется рисковать жизнью, открыв очередной сундук или дверь.

**Teleport** — телепортирует героя в место, указанное вами.

**Town Portal** — в подземелье образуется портал, через который вы можете сразу попасть в город. Это заклинание необходимо, если нет заклинания, на до обязательно купить свиток с этим заклинанием.

**Trap Disarm** — это заклинание позволяет обезвреживать ловушки, находящиеся в сундуках, и т.п.

**Warp** — это заклинание телепортирует вашего героя к ближайшему выходу из уровня. Может пригодиться, если во время сражения с боссом вы вдруг соскучились по Пеннине, который продает такие замечательные колбочки.

## Задания

Во время игры вы будете получать квесты (задания для прохождения игры). Иногда после их выполнения вы сможете получить какой-нибудь очень полезный предмет или узнать что-то по поводу следующего задания. Ниже приведены все виды заданий, которые вы можете получить во время игры. Помните, при прохождении новой игры набор заданий генерируется заново, поэтому некоторые квесты вам могут сразу и не встретиться. А те, которые (The Butcher, The Curse of King Leoric, Archbishop Lazarus, Defiler, Nukrul, Diablo) будут попадаться всегда.

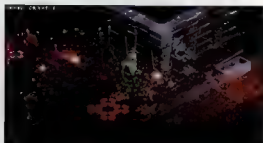
### THE BUTCHER

У входа в церковь вы увидите истекшего кровью горожанина. Поговорите с ним, и вы узнаете о коварном предательстве архиепископа. Защитя который шел горожан, отправившись на поиски принца Альбрехта, в тогово Butcher's. Горожанин попросит вас найти и убить Butcher's, чтобы отомстить за всех, кто погиб от его ужасного топора.

Логово Butcher's находится на втором уровне в небольшой комнате полной мертвых тел. Перед тем как напасть на него, очистите уровень от врагов и найдите перехода на следующий уровень. Затем можете нападать. Butcher тупо кинется на вас, воюя размахивая своим топором. Постарайтесь подвести его к переходу на следующий уровень и бегайте вокруг него до тех

пор, пока Butcher не застрянет в проходе. Ну, а уж как вы решите его убить — выбирайте сами. После победы он оставит вам свой уникальный топор — Butcher's Cleaver.

Вариант экипировки на голове — Scull Cap, на теле — Quilted Armor. В руках для боя — меч Falcon и щит Small Shield, для монаха — посох с магией Firebolt, для лунницы — Short Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для певцы — два Falcon's. На



поясе — много-много колбочек со зловонием и магией.

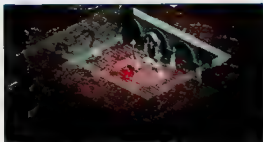
### POISONED WATER

Пенин пожалуется вам на то, что вода в городе зашла как-то непонятным вонючим веществом. Он высказает предположение, что это дело рук темных сил. Ваш долг — помочь детям. Вам нужно, спустившись в подземелье, очистить источник воды от монстров.

На втором уровне подземелья вы найдете трещину в стене, которая ведет к источнику воды. Там вы впервые встретите Gnaatna'a, с которым будет на длительный момент довольно сложно. После того как вы очистите источник от всех чудовищ, вода изменит цвет с желтого на голубой. Вернувшись с победой в деревню, не забудьте подойти к Пеннине в награду он даст вам уникальное кольцо — Ring of Truth.

Вариант экипировки на голове — Scull Cap, на теле — Quilted Armor. В руках для боя — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Short Staff с магией Firebolt, для лунницы — Short Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Falcon's. На поясе много-много колбочек со зловонием и магией.



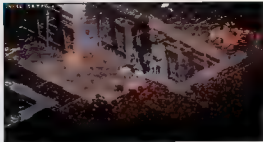


## THE CURSE OF KING LEORIC

Огден расскажет вам трагическую историю о короле Леорике, сын которого был похищен Убитым горем король пришел к деревню и, не найдя там своего сына, приказал убивать жителей, требуя, чтобы они отдали ему сына Видя, что король обезумел, рыцари король убили его. Теперь он восстал из мертвых и командует огромной армией скелетов, которые убивают любого, пытающегося проникнуть в подземелье.

Вы должны уничтожить короля — предводителя скелетов — и освободить от его войск подземелье. Гробницу короля вы найдете на третьем уровне подземелья. Когда войдете туда, то увидите две комнаты по бокам. Выход в саму гробницу преграждает решетка. В комнате на востоке есть рычаг, который открывает доступ в еще одну комнату, где лежат кое-какие вещицы. Рычаг в комнате на западе открывает решетку. Идите туда, отстреливая скелетов, пока не увидите короля (здоровенный скелет с огромным мечом). Как только он вас заметит, бегите обратно ко входу. Король последует за вами. Убегите, он может поднимать («покрешать») скелеты, уничтоженные вами. Если он начнет это делать, то постарайтесь перебить скелетов, иначе они окружают вас, а король тем временем подползает поближе. В ближнем бою король почти непобедим (если у вас нет исключительно мощного оружия), поэтому не вступайте с ним в обмен ударами. На него очень хорошо действует магия Holy Bolt, так что справитесь с ним при помощи этого заклинания не сохранив большого труда. После смерти короля вы получите уникальную корону, которая вернет здоровье у противников. Чтобы выйти из гробницы, расстреляйте в зале, где вы увидели короля, четыре рычажка на кресте скелета.

Вариант экипировки: на голове — Helm, на теле — Hard Leather Armor В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох с магией Holy Bolt, для лучника — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Holy Bolt или Firewall, для пещицы — два Falcon's На пояс — много много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth



## OGDEN'S SIGN

Огден расскажет вам, что однажды ночью куча монстров сорвала знак его таверны и унесла с собой. Он не знает, зачем он им понадобился, но очень жалеет об утрате и просит вас найти его.

На четвертом уровне вы найдете комнату, в которой находится переход на следующий уровень. Выход в нее вам преграждает Blue Carver, который попросит вас принести ему этот же знак и пообещает вас наградить за это. Не верьте ему, и когда достанете знак (он находится в соседней комнате), принесите его Огдену. За это он даст вам уникальный шлем Harlequin Crest. А если вы отнесете знак Carver'у, он обманет вас, и, забрав знак, нападет на вас. Кстати, пока вы не выполните это задание, вы не сможете пройти на следующий уровень.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown на теле — Hard Leather Armor В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучника — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для пещицы — две Morning Star На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth

## GHARBAD THE WEAK

На четвертом уровне вам может встретиться козел, который попросит не убивать его, и пообещает сделать для вас «нечто» ценное. Когда вы подойдете к нему во второй раз, он даст вам какой-нибудь волшебный предмет и скажет, что делает «нечто» ценное. В третий раз скажет, что «нечто» почти готово. А вот в четвертый раз он не захочет отдавать вам эту ценность и нападет на вас. Справиться с ним будет очень легко, и после победы вы получите еще один волшебный предмет.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Hard Leather Armor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучника — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для пещицы — две Morning Star На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth

## ARKAINE'S VALOR

На пятом уровне вы найдете необычную комнату с книгой, из которой вы узнаете о легендарных латах Arkaine's Valor. Для того чтобы получить латы, вы должны принести три камня крови на алтарь, который находится в соседней комнате.

Первый камень вы найдете у алтаря Положите его на алтарь, и откроется проход в комнату, в которой лежит второй камень, кстати, хорошо охраняемый. Принесите его на алтарь, и откроется еще один проход. В открывшейся комнате вы найдете третий камень. Когда все камни будут на алтаре, перед вами откроется проход, пройдя по которому и расправившись с кучей врагов, вы найдете уникальные латы Arkaine's Valor.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Hard Leather Armor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучника — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для пещицы — две Morning Star На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth

## THE MAGIC ROCK

От кузнеца вы узнаете, что однажды через город проходил караван, который вез волшебный камень — метеорит. У него много не хватало денег, чтобы выкупить камень, а после того как караван покинул город, на него напали монстры и разграбили его. Кузнец попросит вас принести ему этот волшебный метеорит.

Метеорит вы найдете на шестом уровне. Он всегда находится в темном месте, не лежит на подставке. Отнесите его кузнецу и он сделает для вас уникальное кольцо Empyrean Band.

## CHAMBER OF BONE

На шестом уровне вы найдете закрытую комнату, в которой находится лестница, ведущая в палату костей. На этом же уровне найдете книгу, из которой вы узнаете, что в палате костей хранятся сокровища и тайное знание, а самое главное — что любого, кто попытается проникнуть в палату, ждет вер-

ная смерть от скопища скелетов, охраняющих сокровища

На самом деле все гораздо проще. Скелеты толпятся в своей маленькой комнате и никуда выходить из нее не собираются, так что спокойно стойте в проходе и давайте по махушке каждому, кто попытается выскочить. Не беспокойтесь, желающих будет много. Ну а если наскучило просто махать топором, можете пустить во врагов Fireball или Firewall

Пройдя по кучкам костей в соседнюю комнату, вы увидите книгу, прочитав которую, получите знание Guardian. Поясню: при вызове этого заклинания вам на помощь придет трехглавый дракон, который будет некоторое время метко выплевывать огненные шары в ваших врагов. Иногда может пригодиться

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лунчины — Hunter's Bow, для чародея — магния Holy Bolt и Firewall, для певички — две Morning Star. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth, Empyrean Band.

## HALLS OF THE BLIND

На седьмом уровне вы прочитаете книгу, из которой узнаете о некоем амulette, который хорошо охраняют очень опасные невидимки Hider'ы. После того как вы прочитаете книгу, откроется ранее закрытая комната, по форме напоминающая цифру восемь. Из нее выкажутся злобные Hider'ы, с которыми довольно сложно расправиться, зато после победы в одной половине комнаты (полуосмерке) вы найдете уникальный магический Optic Amulet

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лунчины — Hunter's Bow, для чародея — магния Charged Bolt и Firewall, для певички — две Morning Star. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.

## ZHAR THE MAD

Возможно, на восьмом уровне вам встретится комната, в которой находится странный маг. Он скажет, что вы можете взять несколько свитков, но не должны подходить к шкафу. Собрав все свитки, спокойно направляетесь к шкафу, и тогда вы накинуетесь на вас (наверное, думая, что все в его власти). На самом деле справиться с ним будет очень просто, правда, желательно иметь заклинание Stone Curse. После

победы идите к шкафу и забирайте честно отвоенные книги

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лунчины — Hunter's Bow, для чародея — магния Stone Curse и Lightning, для певички — Hunter's Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet

## BLACK MUSHROOM

Это одно из самых долгих и интересных заданий. Все начнется с того, что на девятом уровне вы найдете книгу Fungal Tome, которую не сможете прочитать. Книгу надо принести колдуну, и она расскажет вам, что это книга содержит старинные рецепты отваров из черного гриба. Она попросит вас принести этот гриб

Грибы вы найдете на том же девятом уровне. Но окажется, что колдуны мало гриба. Ей еще нужен эликсир, который вы должны взять у знахаря. Но у знахаря нет эликсира, а для его приготовления ему нужен мозг демона. Спуститесь на десятый уровень, и вы первого же убитого вами демона найдете мозг. Отнесите его знахарю, который сделает для вас эликсир. Только когда вы принесете его колдуне, она скажет,

что ей он больше не нужен. Ну не нужен — так не нужен, выпейте его сами, и все ваши параметры повысятся на три пункта

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown на теле — Arcane Valor В руках для бойца — меч Long Sword и щит Kite Shield, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лунчины — Long Bow, для чародея — магния Firewall и Lightning, для певички — лук Long Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet

## ANVIL OF FURY

Грисволд расскажет вам, что от пленника, бежавшего из подземелья, он услышал о наковальне, хранящейся в подземелье Кузнеца надеется, что это легендарная наковальня ярости и очень просит вас достать ее

Наковальня лежит на небольшом островке, окруженном лавой. Но не думайте, что все так просто. Врагам совсем не хочется отдавать вам наковальню. Так что придется отойти. Когда вы принесете наковальню кузнецу, он очень обрадуется и в награду сделает

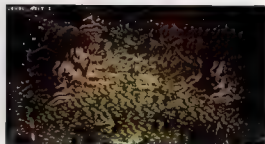
для вас уникальный меч — Griswold's Edge Broad Sword

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лунчины — Long Bow, для чародея — магния Firewall и Lightning, для певички — лук Long Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet

## WARLORD OF BLOOD

На тринадцатом уровне вы, возможно, найдете книгу, прочитав которую, откроется переход на следующий уровень. Из книги вы узнаете о сокровищнице верховного рыцаря крови. С ним будет довольно сложно расправиться, к тому же его будет охранять армия сподвижников. Награда вас очень порадует. Победив рыцаря, вы найдете в сокровищнице несколько видов магического оружия и доспехов

Вариант экипировки: на голове — Full Helm, на теле — Mail Plate В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Firebolt, для лунчины — Long Bow, для чародея — магния Stone Curse, Firewall, Chain Lightning, для певички — лук Long Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet



## LACHDANAN

На четырнадцатом уровне вам, возможно, встретится черный рыцарь по имени Лакданан, который не станет нападать на вас. Он расскажет вам историю о том, как он убил короля Леоника и за это был проклят навеки. Рыцарь попросит вас принести ему золотой эликсир, чтобы снять проклятие и освободить его душу

Эликсир находится на пятнадцатом уровне. Принесите его рыцарю, и он даст вам уникальный шлем Viel of Steel

Вариант экипировки: на голове — Full Helm, на теле — Mail Mail В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Blood Star, для лунчины — Long Bow, для чародея — магния Firewall и Lightning, для певички — лук Long Bow.

вины — лук Long War Bow. На поясе — много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet

## ARCHBISHOP LAZARUS

На пятнадцатом уровне вы найдете посыл архиепископа Лазаря. Принесите посыл Кайну. Он поймет, что епископ продал душу дьяволу и что, скорее всего, именно Лазарь украл принципа Альбрехта. Вернувшись на пятнадцатый уровень, вы увидите, что рядом с пентаграммой появились красивые ворота, которые ведут в покои архиепископа Лазаря. Телепортировавшись на его уровень, сначала уничтожьте всех врагов, а затем прочитайте по очереди две книги на уровне.

Вы телепортируетесь в закрытые комнаты с Суккубами. Уничтожьте их всех, а затем идите к месту, откуда появились. Встав на круг, вы телепортируетесь в обитель Лазаря, который уже собирается совершить ритуал освобождения дьявола. Но он не один! Прежде чем вы доберетесь до Лазаря, придется разобраться с его сторонниками. Покончив с архиепископом, возвратитесь к месту появления и телепортируетесь обратно на пятнадцатый уровень. Пентаграмма будет гореть дымом цветом и, встав в ее центр, вы телепортируетесь на уровень к самому дитяйнику дьявола Дьябло.

Вариант экипировки на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы — Long War Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для пса — лук Long War Bow. На поясе — много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

## DIABLO

Попав на уровень к дьяволу, сначала уничтожьте всех врагов, которых там великое множество.

На уровне находится три большие комнаты. Включив рубильник (сначала вы сможете включить один-единственный), вы откроете первую комнату. Зайдите в нее и, уложив доброе количество врагов, сможете включить еще

один рубильник. Откроется большой зал, в центре которого находится еще два рубильника. Вот тут будет очень тяжело огромное количество магистров и черных рыцарей одновременно. Вам очень повезет, если вы можете соответствовать заклинанию Апокалипсиса. Если нет, придется долго и нудно топить по очереди каждого доставучего мага. Если вы справитесь с этой задачей, то убить Дьябло не составит большого труда.

Включив вышеупомянутые два рычага, вы откроете комнату с дьяволом. Только не думайте, что он там один. Прежде чем вы доберетесь до Дьябло, вам непременно надо расправиться с его многочисленной охраной. Не приманите заклинание Guardian — оно может разозлить самого Дьябло, и вам придется драться с ним под обстрелом его приспешников. В этом случае победить будет почти невозможно.

Вариант экипировки на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long War Bow, для чародея — магия Apocalypse, Chain Lightning, для пса — лук Long War Bow. На поясе — много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

## THE DEFILER

Все начнется с того, что фермер пасущий коров, покажется вам на страшные растения, торчащие из земли во дворе его дома. Он очень попросит вас взорвать их, и вы (можете, в первый раз в жизни) сможете помочь бедному бедолахе. Кстати, это задание вы можете получить только после того, как достигните пятнадцатого уровня опыта. Дедушка даст вам для выполнения этой цели Rune Bomb.

Взорвав эти «овощи», вы откроете проход в гнездо Defiler'a. Не спешите туда опускаться. Вернитесь к дедушке и он даст вам Auric Amulet. Повесив его на шею, вы сможете хранить в одной куче золота 10 000 монет.

Проникнув в проход, вы увидите, что разворошили гнездо страшных насеко-

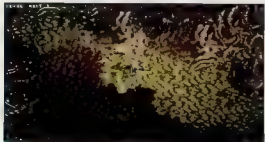
мых, которые спали здесь. Теперь они проснулись и под руководством Defiler'a собираются заразить и заразить все и вся на земле нашей грешной. Ваш долг — спуститься в самое логово чудовища и разорвать с ним раз и навсегда. По пути вам встретится Hork Demon, в чьи обязанности входит создавать маленьких и кровавых клонов из своего собственного тела. Сам Defiler представляет собой огромное нечто, сильно смахивающее на скорпиона. Он стоит на задних лапах и наносит удары большой силы своими огромными клешнями. Если у вас нет заклинания Stone Curse, лучше на него не нападать — уж больно быстро бьет, не давая вам наносить ответные удары. После победы над Defiler'ом вы получите Cathedral Map. Положите (бросьте) карту на могилу, расположенную справа от здания собора. Эту могилу вы не пропустите — она большая, и на могильной плите установлена статуя крылатого демона. Откроется проход, ведущий в склад.

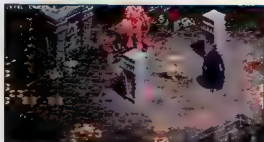
Вариант экипировки на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor. В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Chain Lightning, для пса — лук Long Bow. На поясе много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

## THE JERSEY'S JERSEY

Это задание вы сможете получить только если создадите или пополните файл CompuLink.txt в директории HELL FIRE. Необходимо написать слово cowgirl. Также существует еще одно задание «Little Girl». Для его появления нужно вписать theocracy (на некоторых дисках это уже предано).

В результате всех этих манипуляций вместо фермера рядом с коровами будет стоять «потный придурок» (Complete Nut), одетый в коровий костюм. По достижении героем пятнадцатого уровня опыта придурок даст вам Rune Bomb и расскажет, что монстры захватили его жилище, а в нем находится его любимый костюм. Причем





он уточнит, что это коричневый костюм, а не серый

Спустившись в гнездо, на четвертом уровне вы найдете коричневый костюм (очень похож на шкуру коровы) Принесите его хозяину Он очень обрадуется и в награду даст вам уникальные доспехи, точнее, свой коровий костюм **Bovine Plate** Он обладает 150-м уровнем защиты повышает сопротивляемость всем видам магии на 30 %, увеличивает радиус света на 50 % (светло как днем), уменьшает на 5 единиц потери от ударов врагов, но понижает на единицу уровень вашей магии

Вариант экипировки: на голове — **Undead Crown**, на теле — **Arcane Valor** В руках для бойца — топор **Large Axe**, для монаха — посох **Long Staff** с магией **Stone Curse**, для лучника — **Long Bow**, для чародея — магия **Chain Lightning**, для пеницы — лук **Long Bow** На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией На шее — **Optic Amulet**

#### LITTLE GIRL

Вернувшись после первого спуска в гнездо, вы увидите, что слеза от него появилась маленькая девочка, которая покажется вам на жука, утаившего ее любимую игрушку Она очень переживает из-за нее и очень просит вас принести ее из гнезда Игрушку забрал нехороший **Hoik Demon**, и после своей кончины он оставит вам плюшевого медвежонка, которого он стащил у девочки Принесите его девочке Она очень обрадуется и отдаст вам магический амулет

Вариант экипировки: на голове — **Undead Crown**, на теле — **Arcane Valor** В руках для бойца — топор **Large Axe**, для монаха — посох **Long Staff** с магией **Stone Curse**, для лучника — **Long Bow**, для чародея — магия **Chain Lightning**, для пеницы — лук **Long Bow** На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией На шее — **Optic Amulet**

#### NA-KRUL

Проникнув в склеп, вы найдете книгу, из которой узнаете о страшном создании по имени **Na-Krul** На первом уровне склепа вы найдете также круг в отдельной комнате **Cornerstone of the World**. Положив на середину круга лю-

бой предмет, вы сможете узнать историю этого страшного честа

По мере того как вы будете опускаться ниже, читая книги на уровнях, вы узнаете, как разворачивались страшные и трагичные события в этом месте Окажется, человек, который написал все эти дневники, во время своих экспериментов с магией вызвал какое-то страшное и очень хитрое существо Вместе с ним вырвались на свободу и другие создания Ада Они заполнили все подземелье и, постоянно отгоняя мага в низ подземелья, заперли его на самом последнем уровне Маг был не в силах больше им сопротивляться Хотя все-таки магу удалось замуровать **Na-Krul'a** за огромными волшебными воротами, но ему кажется этого мало

На трех первых уровнях склепа вы сможете найти куски разорванной записки (**Torn Note**) Это может быть непросто, если куски лежат в темных местах Примените заклинание **Search** Помните — на каждом из первых трех уровней склепа есть записка Если вы ее не нашли — продолжайте искать Собирав все кусочки вместе в своем мешочке, вы их автоматически соедините и сможете прочитать Оказывается, маг приготовил магическую ловушку, которая может ослабить **Na-Krul'a**

Спустившись на четвертый уровень. Там увидите закрытую комнату, перед которой есть рычаг и три подставки с книгами. Рычаг не трогайте (если за него дернете, откроется дверь и на вас нападет **Na-Krul** в пике своей силы, справиться с ним в этом случае будет очень сложно) Прочтите книги. Откройте дверь, и на вас нападет **Na-Krul**, но в этом случае его силы станут гораздо слабее, и с ним будет не так трудно расправиться (достаточно 3 заклинания **Fireball** 3-4 уровня) В любом случае, прежде чем нападать на него, сбегайте в город и запаситесь большим количеством колбочек. После победы вы получите разное магическое оружие и книгу заклинания **Arcanelyse**

Вариант экипировки: на голове — **Veil of Steel**, на теле — **Gothic Plate** В руках для бойца — топор **Great Axe**, для монаха — посох **War staff** с магией **Stone Curse**, для лучника — **Long War Bow**, для чародея — магия **Chain Lightning**.

для пеницы — лук **Long War Bow**. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией На шее — **Optic Amulet**

#### Секреты

Если в игре у вас возникли проблемы с деньгами и вы не знаете, как их достать, мы подскажем вам один хитрый способ обеспечения Предметы в игре можно копировать. Причем, как оружие или доспехи, так и леныги Делается это следующим способом Необходимо

кинуть предмет на землю (желательно на видное место),

заполнить сумку с инвентарем таким образом, чтобы оставалось место только для этого предмета,

положить на это место какой-нибудь ненужный предмет — один золотой или маленькую колбочку,

отойти от копируемого предмета на расстояние видимости,

закрывать сумку с инвентарем,

направить героя на предмет и быстро нажать 1 (инвентарь), затем, когда герой подойдет вплотную к копируемому предмету (придется довольно долго потренироваться), нервно щелкнуть на ненужном предмете левой кнопкой

Предупреждаем, что сразу не получится (придется долго тренироваться) Кроме этого, стоит вам выбросить созданный предмет из мешочка, как игра сразу его уничтожит Поэтому рекомендуем сразу после создания предмета его проглотить

Евгений Кондрин, *Evil Laugh*

#### Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

# GRAND THEFT AUTO

PC  
COM

Издатель  
Разработчик  
Жанр

BMG Interactive  
DMA Design Ltd  
стратегический action  
на микромашинах  
ноябрь 1997 г.

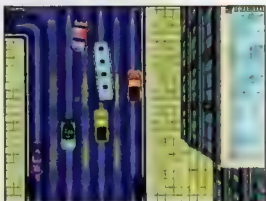
★★★★★★★★★

Дата выхода  
Рейтинг

Операционная система DOS или Windows 95  
Процессор 486DX4/100, рекомендуется Pentium  
6 Мб RAM  
VESA видеокарта с 1 Мб памяти  
Поддержка акселераторов, совместимых с 3Dfx

Определить жанр игры **Grand Theft Auto** очень сложно. На первый взгляд, это обыкновенные гонки на микроавтомобилях с видом сверху. При втором взгляде обнаруживается, что за вами кто-то гонится, а вы собираете бонусы и стреляете, т. е. перед вами аркада. И только поиграв достаточно время, вы понимаете, что **GTA** нечто большее, выходящее за рамки привычных жанров, и вам понемногу становится ясно, почему эта игра занимает верхние строчки мировых хит-парадов. **GTA** продолжает мысль, которую первыми сказали вслух создатели **Dungeon Keeper** — «Будь плохим». Здесь вы по-настоящему плохой, а лучшие игроки именуются не иначе как «враги общества». В **GTA** вы попадете в современный город и должны делать там все, что захочется. Выбирайте любую машину, выбирайте на мостовую ее хозяина (не забывая, что согласно условию задания, вы преступник, и встать на путь исправления невозможно) — и вперед! Вернее, на любой машине в любом направ-

лении по любой дороге на любой скорости. А можно и пешком. Для перехода на следующий уровень необходимо заработать определенное количество очков, но как вы это будете делать, зависит только от вас. Можно выполнять задания мафии, можно воровать и продавать машины, можно убивать всех вокруг — каждый противоправный поступок приносит вам некоторое количество очков. Можно делать все сразу или что-то одно, вы можете выбрать миссии, бросить ее на полпути и заняться чем-то более интересным — все определяется только вашим желанием. В **GTA** вы не проходите уровень, как в других играх, а просто живете в этом мире. Поэтому не может быть прохождения игры, как не может быть солошена человеческой жизни. Есть только ряд полезных советов, которые сделают вашу игру веселее и разнообразнее.



## Управление

Управление в игре достаточно стандартно: стрелки — вперед, назад, влево, вправо. Пробел — тормозить или, если вы не в машине, то перепрыгивать на бегу через автомобили или пролезать под ними (если это автобус или грузовик), Ctrl — стрелять или драаться, Z и X — переключать оружие.

В процессе игры вы почти постоянно видите на экране желтую стрелку. Эта стрелка указывает направление на следующий пункт, который необходимо посетить для выполнения очередной миссии. Именно направление на цель а не путь к ней, который может быть весьма длинным и запутанным. Здесь могут пригодиться знания по ориентированию на местности: если вы двигаетесь курсом, расположенным под углом к направлению на цель, и это направление сильно изменится, это означает, что цель близка. А если не изменится даже при значительном угле между направлением на цель и вашим курсом, то очень далека.

Если в данный момент вы не хотите выполнять задания, то просто не обращайтесь на стрелку, внимания. Когда вы наберете то количество очков,

которое необходимо для перехода на следующий уровень, то появятся красная стрелка, которая укажет путь к очередному боссу местной мафии. Он вас похвалит и откроет вам путь на новый уровень.

Серьезной проблемой в игре является сохранение. Вернее, его отсутствие. Сохранение происходит автоматически, пока вы в городе, сохраниться невозможно, что достаточно прискучно.

В игре полезно использовать функциональные клавиши.

**F6** — пауза, во время которой вам покажут счет, необходимый для перехода на новый уровень, количество миссий и секретов на уровне и сколько из них вы уже выполнили и нашла.

**F7** — повторить последнее сообщение от местной мафии, поступившее на пейджер, достаточно малозначительная информация.





- F9** название района, в котором вы находитесь
- F10** — повтор последнего сообщения, которое вы получили по телефону (конкретные указания по выполнению миссии)
- F11** — параметры экрана. Если вы запускаете игру под Windows, то сразу после запуска и меню параметры экрана, т. к. по умолчанию выставлено 320х200, что является далеко не самым лучшим вариантом
- F1-F5** — используются только при сетевой игре для переговоров между игроками

На игровом экране в левом верхнем углу показывается активное в настоящий момент оружие, броня и ключ от камеры (если они у вас есть), а в правом — текущий счет, количество оставшихся жизней и коэффициент, на который умножается каждое заработанное вами очко

Вставляя параметры звука, поставьте SOUND на пару единиц больше, чем MUSIC. Хотя в игре отличные саундтреки, создающие ощущение живой музыкальной радиостанции FM-диапазона, лучше или несколько пожертвовать в пользу речей моторов и звуков жизни города. Это необходимо, во-первых, чтобы слышать работу двигателя собственной машины: если мотор гудит ровно, значит, все в порядке, а если начинает жалобно похныкивать, работать неравномерно, значит, пора менять машину — долго она не протянет. А во-вторых, чтобы вовремя услышать лающую команду полицейских — «Freeze», которая предвещает их атаку на ваш автомобиль.

## Мир GTA

Когда вы начинаете игру, вам доступен первый уровень первого города Liberty City. Всего в игре три города по две части в каждом. Вернее, если посмотреть на прилагающуюся к игре карту, то видно, что все три города являются частями одного мегаполиса. Но они настолько различаются по своему ландшафту и по количеству различных моделей машин (часто уникальных для данной части города) на улицах, что их можно назвать полноценными городами.

Кроме внешних отличий, города различаются уровнем сложности игры, которая постепенно вырастает при переходе на каждый новый уровень. Усложнение выражается в том, что необходимо набрать больше очков, миссии мафии становятся все более за-

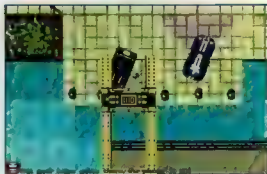
мороочными, а полиция более расторопной. Если в Liberty City полиция предпочитала действовать только на крупных автомагистралях и вполне можно было отсидеться в небольшом переулке, куда она заходила очень и очень неохотно, то в других городах этот номер уже не проходит.

Пути зарабатывания очков в игре следующие:

- таранить машины. За каждый хороший удар вы получаете 10 очков.
- давить пешеходов — по 100 за каждого.
- воровать машины, выбрасывая их владельцев на дорогу. Также 100. Если свежеевропейской машиной вы давите се же владельца, то получите 700 очков. А если вы угоните полицейскую машину и на ней дадите ее хозяину, то получите 7 000. За угон школьного автобуса дают всего 50 очков (наверное, это очень плохо — угонять школьные автобусы), зато за угон «Линкольна» — 250.
- убить полицейского — 1 000 очков.

Если вы убиваете пешехода или полицейского из стрелкового оружия, то очки за то улавняются, а если из огнестрельного — то умножаются на пять.

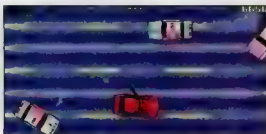
Украденные машины можно продавать. Покупают их в доках. При этом желательно, чтобы машина была в хорошем состоянии. На врезке указана цена, по которой продать автомобиль в отличном состоянии в различных городах. Если машины побиты, то цена снижается пропорционально количеству имеющихся повреждений. Нельзя продавать ту технику, которая крупнее стандартного легкового автомобиля (т. е. грузовые машины и автобусы), а также полицейские машины (никто не хочет сориться с полицией). Если вы провадите две машины одной модели подряд в хорошем состоянии, то цена на вторую падает ровно наполовину. Третья и все последующие машины той же модели дешевле еще на 20-25 % каждая до тех пор пока цена не дойдет до 1 000.

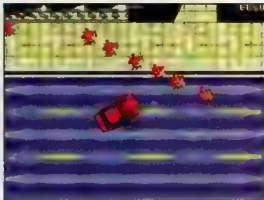
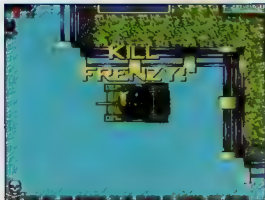


## Цены на автомобили

в Liberty City		в San Andreas	
Beast GTS	12000	Penetrator	12000
Coriach	12000	Beast GTS	12000
Cosmo	12000	Porla Turbo	10000
Superbike	12000	Superbike	10000
Stinger	8000	Stinger	10000
Interceptor	8000	Speeder	10000
Cosmo	8000	Stinger 229	8000
Bulldog	8000	Roadstar	8000
Italia	8000	TV Van	8000
TV Van	8000	Mamba	8000
Thunderhead	8000	Bulldog	8000
Jugular	8000	Italia GT0	8000
Porla Turbo	8000	Pickup	6000
Penetrator	8000	Mundano	6000
Mundano	6000	Flamer	6000
Stallion	6000	Repair Van	6000
Transit Van	6000	Transit Van	6000
Repair Van	6000	Love Wagon	6000
4x4	4000	Ragol	4000
Ragol	4000	Vulture	4000
Challenger	4000	4x4	4000
Pickup	4000	Bike	4000
Portsmouth	4000	Portsmouth	4000
Taxi	2000	Taxi	2000
Bug	2000	Bug	1000
Bike	2000		

Кроме этого существует ряд очень значительных бонусов, а также задания, выполнение которых влечет за собой приятные премии. Например, Kill Frenzy задание: заработать заданное количество очков за определенное время, причем полиция на чинимые в это время разрушения и убийства не обращает ни какого внимания. Если вы успели, то получите 25 000 очков премии. Или другой вариант, если задавить всех





кришнантов в группе одним махом, то это также премируется. Вообще в игре поощряется «серийность», т.е. если вы убиваете второго человека, пока еще на экране не исчезли очки за убийство первого, то сумма удваивается, если третьего, то утраивается, и так до бесконечности. Также самое, если вы одним махом давите несколько человек или взрываете несколько машин. На этом основан совершенно честный способ выиграть игру без каких-либо затруднений, но о нем в разделе советы.

В разбросанных по городу ящиках, кроме всего прочего, иногда встречаются бонусы, которые увеличивают коэффициент умножения ваших очков.

Но основным средством заработка является выполнение миссий мафии, которые не только приносят значительный доход (даже в случае частичного выполнения), но и повышают коэффициент умножения очков при полном выполнении. Коэффициент умножения 5 и выше позволит вам набрать необходимые 2-3-4-5 миллионов очень быстро.

Из всего разнообразия объектов и зданий в GTA на вашу жизнь оказывают серьезное влияние всего шесть (кроме дорог, туннелей и мостов, естественно).

- Доки, где вы можете продать угнанную машину.
- Больницы. В ближайшей к месту ваш последний «гибели» вы начинаете игру (если у вас еще оставались «жизни»), но без оружия и

бронежилета, которые были вам так дороги.

- Полицейский участок. Чем ближе к нему вы устроили погром на дороге, тем быстрее вам сэдаут на хвост.
- Автомастерские. Важнейшие места в городе. За деньги ребята-механики не только починят вашу машину, но и избавят вас от полицейского преследования. И ворот автомастерской вы выезжаете не только на почти новой машине, но и с абсолютно чистой биографией. Расположение всех автомастерских в городе и пути подъезда к ним надо знать наизусть — это дело нашего выживания!
- Магазины оружия. Там из вашей машины сделают бомбу с часовым механизмом. Нажмите **Ctrl** и быстро убейте — через несколько секунд будет большой БУМ.

И последнее — это телефон-автоматы. Они являются основным средством общения между вами и вашими клиентами на грийные дела. Более того, часть каждой миссии заключается в гонке от одного телефона до другого со строгим лимитом времени. Кто не успел, тот опоздал.

Все указанные объекты могут фигурировать как ориентиры в заданиях, и в этом случае путеводная стрелка иногда (обычно на последних уровнях) исчезает или показывает направление, в котором надо будет ехать потом, а не то, куда вы стремитесь в данный момент.

Чтобы жизнь малиной не казалась и вы не расслаблялись, в игре присутствует доблестная полиция. Она реагирует на ваши проступки не сразу, но уж если вы их довели, то они выискивают мертвой хваткой и стрянуть их вам поможет только автомастерская или бонус «визита полицейскому», который встречается очень редко. Полицейских можно убивать, давить, взрывать, но их количество не уменьшается, а упорство растет, и они не уступают, пока не убьют вас.

Что же приводит к тому, что полиция бросается на вас? Таких поводов несколько, но среди них нарушения ПДД. Зато есть столкновение с полицейской машиной (позаж), это самое страшное преступление в игре, трехкратное убийство или асфальткатный угон. Степень заинтересованности полиции вашей персоне показывается сверху экрана лицами полицейских чисел от 0 (вы чисты перед законом) до 4 (все силы города брошены на вашу поимку).

В связи со странной шкалой тяжести преступлений приятной местной полицией, есть следующий хит. Если вам необходима машина, но вы не хотите раздражать полицию и вам плевать на столы и угон, то стреляйте два-три раза по машине из пистолета. Ее хозяин испугается и убежит. Вам достанется машина, а преступление вы совершите намного меньшее, чем угон — просто стрельба на улице. Вы можете повторять эту операцию до ста раз, прежде чем полиция обратит на вас внимание.



## Выполнение миссий

Обычно задание на миссию вы получаете по телефону, которые помечаются красной стрелкой. Причем на выбор предлагается несколько телефонов, и соответственно, несколько миссий. В некоторых городах задание выдается сразу, как только вы попадаете на уровень. Можно иногда «нарваться» на миссию просто, утаив машину. Сев в нее, вы получите сообщение о том, что эта машина должна быть доставлена в определенный район — вот вам и начало миссии.

Каждая миссия состоит из нескольких частей. Обычный набор следующих действий: забрать что-то (машину, бомбу, чемодан с деньгами) и доставить в указанное место. В этой части миссии нет контроля времени, и ее можно выполнять как угодно долго. После этого необходимо срочно найти конкретную телефонную будку и ответить на звонок, тут уж надо жать по газам. Затем снова что-то куда-то доставить. После этого миссия считается выполненной. Но совсем не обязательно, что так будет всегда — существует масса вариантов. В принципе, ни одна миссия не повторяется. Чаще всего обязательно вынуждены ввязаться в миссии, достаточно следовать указаниям желтой стрелки — и все получится. Тем не менее, советуем обращать внимание на все поступающие сообщения. Они быстро исчезают, даже если выставить скорость текста slow в меню options. Поэтому нажмите паузу и F10 и спокойно прочитайте, что от вас хотят — это избавит вас от лишней проблемы в заключительной части каждой миссии, когда вы приехали на место, и не знаете, что делать.

## Советы

Если уж вы можете выбирать любую машину, то всегда выбирайте самые крутые тачки. Это даст вам запас скорости и маневренности, которые необходимы человеку, живущему на грани риска. Для максимального торможения нажимайте одновременно тормоз и задний ход — машина встанет как вкопанная.

Если вас напугает вой автосигнализации только что угнанной со стоянки

машины, просто выйдите из нее, а затем садитесь снова, и она заткнется.

Хотите почувствовать себя настоящей кинозвездой? Помните фильм «Скорость» с Сандрой Буллок? Тогда возьмите автобус где-нибудь в районе North Fort Law и ежайте к югу. Главное — держите скорость не ниже 50 миль в час.

В городе Liberty City (во второй части) в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы добраться до него, возьмите автобус или грузовик (любую достаточно большую машину, через которую вы не можете перепрыгнуть при нажатой клавише Пробел, а проползаете под ней). Поставьте ее так, чтобы кабина упиралась в ворота. Выходите из машины. Обойдите ее сзади и ползите под ней в направлении ворот. Вы сможете пролезть и под воротами! Танк в игре относится к секретам, о которых говорится в специальном разделе, но этот способ, добраться до него, является универсальным для многих ворот и действует на всех уровнях.

Чтобы вращать башню танка, нажмите Tab и левую или правую стрелку.

Двигаясь на мотоцикле или супермотоцикле, вы можете ехать по белой полосе, разделяющей встречные полосы движения — в этом случае вам не грозит столкновение ни с каким транспортным средством. Аналогично, достаточно безопасным является езда по белой линии по правой или левой кромке дороги.

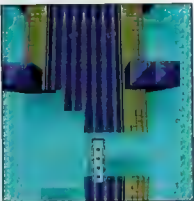
Если вам необходимо попасть в район, в который нельзя проскочить на машине, вместо того, чтобы идти пешком, используйте мотоцикл. А еще лучше — супермотоцикл. Это намного быстрее и приятнее.

В городе San Andreas встречаются здания, на крыши которых можно подняться по лестнице. Заставьте туда на супермотоцикле и прыгайте по домам с крыши на крышу — гарантируется масса острых ощущений! Кроме того, позиция не помешает за вами, если вы поднимаетесь по лестнице.

Когда вы едете на мотоцикле, то держите нажатой клавишу стрельбы (по умолчанию — Ctrl). В этом случае при столкновении, когда мотоцикл опрокинется, вы не упадете на мостовую в бессознательном состоянии, а продолжите движение, но только уже пешком. Этот прием сэкономит немного времени в случае преследования вас полицией.

Если у вас высокий коэффициент умножения очков и еще много жизни, а скрыться от погони в автомастерской вы не можете, то чтобы сохранить коэффициент, выгоднее быть убитым или погибнуть от взрыва, чем подвергнуться аресту. Зато если у вас есть

ключ, то лучше быть арестованным, так как в этом случае вы сохраните свое оружие.



После того как вы украли и продали в доме много автомобилей, выстрелите один из них (убедитесь, что машины стоят на привале) — он взорвется, а от него взорвутся и другие, и вы получите много денег, в придачу к тем, которые уже получили на продажу.

В районе South West Brx города Liberty City доки, где покупают красивые автомобили, находятся достаточно близко от автомастерской. Когда у вас уже высокий коэффициент умножения — 5 и выше, можно бросить все и заниматься только продажей автомобилей. Держите одну машину на случай бегства. Когда полицейские наконец-то поймут, что происходит, и приедут к вам, быстро гоните в автомастерскую, чтобы сорваться с их крючка. Кроме того это прекрасный момент, чтобы задавать несколько «легавых».

Когда за вами гонится полицейская машина остановитесь на трассе и начните потихоньку двигаться назад. Полицейский остановит свою машину перед вами, развернув ее боком к вашей (так, что ваши машины образуют бук V). Вы вылезает и нес. Удар по газам, полицейский размазав по асфальту, а вы получили свою тысячу очков.



Если вы убегаете от полицейского пешком, то, во-первых, старайтесь не бежать по прямой, т. к. полиция стреляет очень метко. А во-вторых, выбирайте путь навстречу идущим машинам и перепрыгивайте через них. Полицейские прыгать не умеют и будут вынуждены обогать их. Если рядом с вами есть большая машина (автобус или бензовоз), то убежите за нее, а когда полицейский тоже начнет обогать ее, проскочите под ней. Пока полицейский полностью обожит машину, вы уже успеете сесть в ее собственный автомобиль и уехать.

Как украть и сохранить полицейский автомобиль? Украдите любой автомобиль и поставьте его недалеко от автомастерской, затем убейте трех человек. Когда придет полицейский, чтобы пресечь ваши безобразия, убейте его и заберите его машину. На ней подъезжайте к подготовленной заранее машине, пересаживаетесь в нее и уже на ней выезжаете в автомастерскую. Все! Полиция нас теперь не преследует, а полицейская машина спокойно идет на улице.

Если вы уходите от погони на автобусе (сочувствуй), то каждый полицейский автомобиль, который врывается сзади в ваш автобус, сразу взрывается, а вы получаете деньги за убийство полицейского.

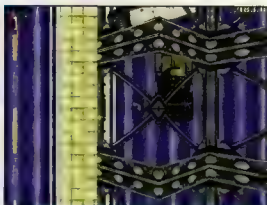
При желании можно утащить поезд. Для этого поднимитесь по лестнице на посадочную платформу и дождитесь прибытия поезда. Будьте осторожны, не наступите на рельсы — они под напряжением, а это не очень полезно для здоровья. Когда поезд подойдет и откроет двери, нажмите **Enter** — и вы пассажир. Затем нажмите **Ctrl** — теперь вы можете управлять поездом. Чтобы выйти из поезда, надо положить его к посадочной платформе, остановив так, чтобы все двери выходили на платформу, и снова нажать **Enter**.

Дождитесь прибытия поезда и, когда пассажиры выйдут на платформу, начните стрелять по ним. Они перепугаются, побегут обратно к поезду и поджарятся на рельсах. После этого садитесь на поезд (клавиша **Enter**) и ежайте до следующей остановки там выйдите (еще раз **Enter**), снова пускайте пассажиров стрельбой, снова обогорещите трупы, опять садитесь в поезд, и так до бесконечности.

На любом уровне, где ходят поезда, на машине подъезжайте к самым рельсам (это возможно только на посадочной платформе). Но не заезжайте на них — это опасно! Затем с помощью другой машины толкайте первую на рельсы — она взорвется. Когда прибудет поезд, он не сможет полностью поехать к посадочной платформе и будет вынужден открыть двери там, где вы заставите его остановиться. Пассажиры начнут выходить прямо на рельсы, которые находятся под напряжением — секунда, и перед вами десяток обугленных трупов. Но это еще не все. Идите к последнему вагону и ждите прибытия второго поезда. Прекрасное крушение! Денег за это дадут немного, но все равно приятно.

Помните тех парней-буддистов, которые ходят группами по 5-6 человек в оранжевых одеядах под бубны и песни собственного исполнения? Приготовьте кулаки, подойдите к первому в их колонии и встаньте у него на пути. Когда он крикнет «Хей» или «Watch out», ударьте его — и вы станете главой той процессии. Теперь вся компания будет следовать за вами, как бы вы ни петляли. Поведите их, пока вам это не надоест или пока вы не найдете огнемёт или автомат. Тогда останавливайтесь и расстреливайте их в упор.

Если вы не хотите или не можете выполнять миссии, повышать коэффициент умножения и т. п., то есть абсолютно честный способ выиграть игру. Надо воровать машины и ставить их где-нибудь в переулке вплотную друг к другу. Когда их наберется достаточно много, выстрелите несколько раз в одну из них, чтобы она взорвалась. Осталь-



ные машины тоже взорвутся, и вы получите гораздо больше очков, чем вам необходимо. Для большего эффекта ставьте машины так, чтобы от одной машины взрывалась не одна, а сразу несколько — это принесет гораздо больше денег. Так, двести две машины, дали мне более двухсот миллионов очков. Только не забудьте приготовить скоростной автомобиль и развлекать путь до автомастерской, как после врыва вся полиция города наислет на вас.

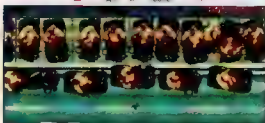
## Секреты

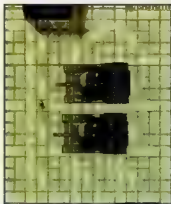
В игре очень много секретов и скрытых бонусов. Их обнаружение необязательно для прохождения игры (иначе, как и любой или даже всех миссий), но они делают игру веселее. Полный список известен, наверняка, только риперботникам игры. Здесь перечислены некоторые из этих секретов, в основном связанные с самой большой шуткой разработчиков — возможностью прокатиться по улицам города на танке.

В городе Liberty City, во второй части, в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы проникнуть на базу, используйте машину скорой помощи, полицейскую машину или бензовоз. К сожалению этот танк не может стрелять, но гусеницами он подвигает тысячи машин, что это принесет вам не одну тысячу очков. Однако при слишком большом числе столкновений танк взрывается, также как и любая другая машина. И не полуслабые полицейского к вашему танку — он способен с легкостью вытащить вас из него также, как из любой машины.

Еще два танка можно найти также во второй части Liberty City в доках района Northwest Estona — это южнее района Kings. Но они также не могут стрелять. Можно только кататься, хотя и это немало.

В городе Liberty City ежайте в район Law Island, это между Estona и Brick. Там возьмите супермотоцикл около дома справа от моста и не спеша поезжайте к северо-востоку в проход между



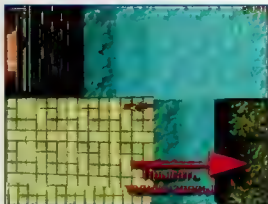


2) Southeast Richman — самый восточный край района Richman. Заходите в парк. Там вы найдете еще один танк под решеткой в подземном гараже. Вход в него находится восточнее и проходит по длинному подземному коридору. Идти туда лучше пешком, ехать-то на машине можно, но вот выезжать будет тяжело.

Город San Andreas, первая часть. Езжайте в район Northeast Sunview

Там, двигаясь на север, проезжайте сквозь оружейный магазин, затем сквозь дом (проезд находится немного справа). Продолжайте движение прямо по причалу, когда он закончится не останавливайтесь, а ежайте по воде, по самой темной ее части — там находится невидимая дорога, которая приведет вас на остров. На острове вас дожидается танк.

Город San Andreas. Езжайте в район North East Richman. Там на газоне вы найдете зеленый Penetrator. На нем надо ехать строго вперед. Вы проедете по узкому проходу между домами и выскочите на тропинку, с которого прыгните и перелетите длинный волеом. Когда вы приземлитесь, то получите Insane Stunt Bonus в 50 000 очков. Но чтобы успешно совершить этот прыжок, необходим очень сильный разгон. Вы должны газовать прямо с места, где наехали машину, ни на секунду не сбавлять скорость и не сворачивать ни на полградуса. На тропинке справа от вас будет ящик с огнеметом и очередным Kill Frenzy — не отвлекайтесь на него, потом возьмете. Хорошей идеей будет (чтобы не врезаться в какую-нибудь машину) заранее поставить на дороге, которую вам предстоит пересечь во время разгона, пару машин поперек движения, перекрыв для всех путь и тем самым организовав для себя безопасный коридор. Повторяю — вам необходим максимальный разгон.



San Andreas, первая часть. Район Central Richman, южнее района Soviet Hill. На дорожке перед домом припаркован супербагги.

San Andreas, вторая часть. Езжайте к госпиталю в районе Atlantic Heights. Он находится между центральной и западной частями района. В центральной части госпиталя находится проход с севера на юг. Идите по нему на юг, и на газоне между асфальтами найдете супербагги.

Город Vice City, первая и вторая части. Отправляйтесь на остров в район Vice Beach. В южной его части пройдите по пешеходному мосту до военной базы (вы должны быть хорошо вооружены), убейте там всех, захватите танк и взорвите постройку. Проход, соединяющий островок с материком и пригодный для движения техники, появляется в южной его части после того, как вы заберетесь в танк.

Тимофей Махараев

**Коды, пароли, секреты**

Смотрите в рубрике «ЛОУАЕМ»

домами. Здесь вы найдете трамплин, с которого надо прыгнуть на островок. Большая скорость здесь не нужна. Гораздо важнее точно прицеливаться. После прыжка вы должны приземлиться в средней возвышенной части островка. Приземление справа или слева от нее приведет к взрыву. Обойдите весь остров, и вы найдете много полезного, включая ракетную установку (только по второй части). Для возвращения необходимо прыгнуть обратно, но это уже проще, так как надо только ровно выехать на трамплин на острове, а с приземлением не будет никаких проблем.

Город San Andreas, вторая часть. Езжайте в левый нижний угол карты. Там находится трамплин. Возьмите супермотоцикл, стоящий слева в кустах. Он зеленый и потому его плохо видно. Небольшой разгон и прыжок. Разгон должен быть именно небольшой, так как, с одной стороны, супермотоцикл весьма приемистой машина и вполне достаточно короткого разгона, а с другой — там где вы приземлитесь очень мало мест для торможения — лишнее ускорение на старте, и вы в воде. Подойдя к символу информации, вы получите сообщение «The doors to destruction are now open» — «Открыты двери к разрушению». Прыгайте обратно. Теперь для вас открыты два секрета.

1) East Marina — танк на военной базе. уж здесь вы вдоволь настреляетесь.





# MEN IN BLACK

PC  
ROM

Разработчик Design League  
Издатель Cronic Entertainment  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр adventure  
Рейтинг ★★★★★☆☆

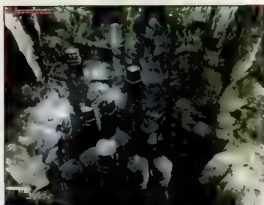
Операционная система: Windows 95  
Процессор: Pentium 100 (рекомендуется — Pentium 133)  
Оперативная память: 16 Мб (рекомендуется — 32 Мб)  
Привод CD-ROM — четырехскоростной (рекомендуется — восьмискоростной)  
Видеорежим: SVGA 640x480 16-bit color (рекомендуется 3Dfx)  
Видеопамять: 1 Мб RAM (рекомендуется — 2 Мб)  
Прочее: звуковая плата, 4 Мб на жестком диске (максимально — 40 Мб)

Фильм Барри Зонненфельда «Люди в черном» (1997 г.) произвел настоящий фурор. Несмотря на заверения многих критиков, что фильм будет интересен лишь истинным любителям фантастики, уже через несколько недель он занял первое место по просмотрам в кинотеатрах Америки. Необычный сюжет, захватывающее действие, прекрасные актеры (Томми Ли Джонс, Уилл Смит) обеспечили фильму потрясающий успех. И вовсе не удивительно, что вскоре было объявлено о выходе одноименной игры. Малоизвестный разработчик *Design League* под руководством столь же мало известного издателя *Cronic Entertainment*



приступил к реализации этого проекта. Вызывались опасения, что игра не удастся по различным причинам. Одни утверждали, что она может оказаться неинтересной из-за полного копирования сюжета фильма, другие — из-за возможных графических недостатков (вель игра создавалась в очень сжатые сроки). Но вот работа закончилась, и все сомнения развеялись.

Многих игроков ожидал сюрприз. Во-первых, сюжет игры во многом отличается от сюжета фильма. Так что вам не придется на своих компьютерах повторять то, что и так уже исполнено актерами на экране. Во-вторых, качество оказалось почти на высоте. «Почти» — это результат того самого недостатка времени. Игра полностью трехмерна. Перспектива от третьего лица и удобное положение камер обеспечивают хороший обзор. 3D-модели основ-



ных героев: агента J (Уилл Смит), агента К (Томми Ли Джонс) и агента L (Линда Фьорентино). Все это создает потрясающее ощущение. Единственным недостатком графики, пожалуй, являются заранее отрендеренные фоны (поэтому вы порою не можете пройти туда, где стены или других помех нет). Но одновременно именно это обеспечивает невысокие аппаратные требования игры. Конечно, некоторых игроков не устроит такой невысокий для нынешнего времени уровень графики, но, несмотря на все это, игра действительно стоит затрачиваемого на ее прохождение времени.

Музыка в игре обычно служит сигналом того, что надо быть настороже: скорее всего впереди вас будут ждать большие неприятности. Впрочем, именно поэтому музыка играет почти постоянно. Но, к счастью, она выполнена очень качественно и абсолютно не раздражает. Все уровни в игре тщательно проработаны, и решение головоломок не вызывает особой головной боли. А вот перестрелки и драки, наоборот, иногда очень утомляют своей сложностью (хотя, в общем-то, орукопашную победить компьютер несложно). Дело в том, что компьютерные противники почти всегда придерживаются одной тактики ведения боя: они подбегают к вам (в этот момент их можно немного побить), потом, если вы встаете в блок, немного машут руками и ногами, затем отходят подальше, пытаясь выставить вас раскрывшись, и наконец опять бросаются вперед. И так до тех пор, пока не падают замертво.

А вот с перестрелками — гораздо сложнее. Ваши противники никогда не промахиваются, если вы стоите на месте. Поэтому для того, чтобы избежать попадания, вам придется постоянно двигаться. Другой вариант — это начать стрелять первым, но это, к сожалению, не всегда возможно.

В целом профессиональных игроков прохождение игры вряд ли затруднит, а вот игрокам с уровнем ниже придется затратить немало времени. Но все равно игра покажется интересной и тем, и другим.

Добро пожаловать в штаб-квартиру Людей в Черном! Мы — секретное, никому не подвластное, пока неофициальное Государственное Агентство. Наши агенты являются работниками иммиграционной службы и следят за всеми действиями инопланетян на Земле. Мы работаем секретно. Мы существуем в тени. И одеты мы в черное. Мы — последняя линия защиты. Наша задача — защитить родную планету от отбросов Вселенной.

Мы должны обладать сильным духом и телом, быть умными и нести бремя своей службы в любых обстоятельствах. От нас потребуются все наши способности, чтобы разрешить, потенциально опасные проблемы. В этом нам поможет сила наших рук и ног, или, в крайнем случае, оружие семи типов. Только лучшие становятся Людьми в Черном (MiB), и только опыт позволяет им оставаться в живых.

Во время выполнения миссий *параманы* побывают на самых разнообразных территориях: от Арктики до джунглей Амазонки. Вся информация о задании вы получите прямо перед его началом. Вы, и только вы будете решать, какой агент отправится на выполнение

нелегкой миссии. Их трое — выбирайте разумно. Если у вас есть опыт, то огромный выбор оружия и снаряжения будет в вашем распоряжении. Здесь же, в штаб-квартире Людей в Черном, у вас есть возможность потренироваться в стрельбе, точных прыжках и борьбе



## Оружие



**Стандартный пистолет**  
(Standard Side Arm)

Это полувзрывчаточное энергетическое оружие по габаритам и расхождению службы «Люди в Черном» в секретные восьмидесяти годов и ответ на повышение количества внешнего контрбандного оружия на улицах. Оружие Не-

смотря на то, что оно мало кого может сразу остановить, удобство в обращении, небольшие размеры и большой боезапас делают его незаменимым в арсенале агентов.

## «Шумный сверчок» (Noisy Cricket)

Он используется ради своей беспрерывной огненной силы. Он идеально подходит для прикрытия во время секретных операций и обладает огромным разрушительным потенциалом. Единственное неудобство — дутая отдача. Новички часто получают это оружие, а



агенты с опытом даже делают ставки на то, как далеко улетит стрелок. Правда, эта практика сильно осуждается новым отделом Агентства, организованным специально для борьбы со злыми мутантами.



**Деатомизатор, четвертая модель**  
(Series 4 De-Atomizer)

Это логическое продолжение стандартного пистолета в увеличенном размере, но с меньшей вместимостью магазина, рассчитанного на более мощные патроны. Будучи смертельным в руках точного стрелка, но оружие замечательно смотрится вместе с фирменными записками для майора «Люди в Черном». Поэтому-то оно и стало столь популярным у стилистов, уверенных в себе агентов всего Департамента.



**Пульсарный бластер**  
(Pulsar Blaster)

Одноствольный пульсарный бластер был первым оружием класса «Пульсар» поваренным служебным «Люди в Черном». Пульсарное оружие выстреливает мощным сгустком скалозатрагивающей энергии, при этом нанося больше вреда, чем то, что вы бы ни было. Это вооружение часто

## Управление

Esc — вызов меню;  
F1 — просмотреть ранее назначенные клавиши;  
F2 — опции;  
F9 — загрузить игру;  
F10 — сохранить игру;  
↑ — идти вперед;  
↓ — идти назад;  
→ — поворачивать направо;  
← — поворачивать налево;  
Shift + ↑/↓ — бежать вперед или назад;  
Shift + ←/→ — быстрый поворот направо или налево;  
Ctrl + ↑ — прыжок вперед;  
Ctrl + ←/→ — маленький прыжок влево или вправо (то вам не Лара Крофт).

Alt + ↑ — удар ногой;  
Alt + ←/→ — удар рукой справа или слева;  
Alt + ↓ — блок;  
Alt + Ctrl + ←/→ — перемещаться, не выходя из стойки, направо или налево;  
Caps Lock — вызов инвентаря;  
Tab — переключать экраны;  
Del — бросить предмет;  
Home/End — последовательно менять оружие;  
Page Up/Page Down — последовательно менять предметы;  
1 — 9 — выбор оружия;  
Пробел — использовать (если в руке есть что-то) или взять (если что-то лежит перед вами).

использовалось во время межзвездных конфликтов для того, чтобы, к примеру, подбить низколетящий космический корабль. Несмотря на то, что этот тип оружия редко используется против отдельных личностей, он пользуется большой популярностью в экстренных ситуациях с участием нескольких машин противников (например, «жука МП-1».



**Ручная пульсарная пушка (Pulsar Arm Cannon)**

Этот трехствольный член семьи пульсаров является наиболее мощным оружием на Земле. Только наиболее опытные члены организации «Люди в Черном» удостоиваются чести носить и пользоваться по своему усмотрению этой пушкой. Хотя это никогда не было доказано, считается, что выстрел одного из этих орудий сбил Космическую лабораторию в начале 70-х.



**Резонансный карбонайзер (Reverberating Carbonizer)**

Резонансный карбонайзер — любимое оружие на космическом «черном рынке». Он пользуется большим спросом из-за своей компактности и малой стоимости производства. Карбонайзер содержит ядрил органического натурального вещества, которое путем воздействия на иерные волны порождает клетки мозга. В основном агенты не любят это оружие, так как из-за своей легковесности и органического вещества его использование может привести к непредсказуемому результату. В историю Агентства вошел случай, когда партия карбонайзеров научила чувствитель и при нажатии на курок упорно выпускала только успокаивающие волны.



**Нейролизатор (Neurolyzer)**

«Люди в Черном» используют нейролизаторы для стирания воспоминаний обычных граждан в случае, если те ста-

ли свидетелями внезапной активности. Нейролизаторы блокируют нервные импульсы в человеческом мозгу, а также делают объект, подвергаемый облучению, на некоторое время неподвижным и нечувствительным. Из-за урезанного бюджета агенты теперь получают нейролизаторы только с ограниченным боезапасом. А также агентов просят использовать их экономно и, естественно, очень аккуратно.

## Драка (Hand to Hand Combat)

Когда патронов для вооружения остается слишком мало и высокая технология уже ничем не может помочь, агентам остается только одно — использовать свои собственные боевые навыки. Удары руками и ногами, конечно, не так эффективны, как супермощный бластер, а посему не стоит переоценивать их силу. Но порою в кризисных ситуациях хороший кулак справа остается единственным другом, опорой и способом выживания для агентов.

## Агенты

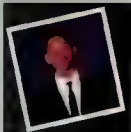
Во время первого уровня игры, в городе, вы сможете управлять только Джеймсом Эдвардсом. В дальнейшем вы сможете сами выбрать одного из обычных трех агентов, а также одного секретного. В принципе, между ними нет большой разницы, кроме как в стиле ведения боя. Но, несмотря на разные стили, набор ударов все равно остается одинаковым: хук слева, хук справа, удар ногой и блок. Один из трех агентов — женщина, но это абсолютно ничего не значит: она ни в чем не уступает мужчинам (а ее удар ногой даже лучше). Таким образом, уже ко второму уровню у вас появится возможность выбирать.

## Противники

Почти все встречаемые в игре персонажи (кроме вас, естественно) являются пришеями. Почти все они упорно видят в вас угрозу своему существованию, а потому без промедления бросаются в драку. Но порою попадают существа, готовые сотрудничать. Очень трудно угадать, какие намерения у существа, направившегося к вам. Так что приходится рисковать, выясняя, чего от вас хотят.

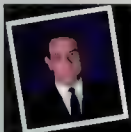
Существуют противники трех типов. Первые упорно маскируются под людей (а может, они и на самом деле люди?). Называются готоворезами. Они очень слабые: из самого плохонького оружия убиваются за три выстрела и, даже если вы вступите в драку, пинать их придется недолго. Второй тип — ярко выраженные пришеи. Очень выносливы, ваши выстрелы из слабого оружия ничего для них не значат. Правда, если вы добьетесь из ручной пульсарной пушки, они недолго про-

## Агенты



**Агент Джей (J)**

Настоящее имя — Джеймс Эдвардс.  
Бывшая профессия — нью-йоркский полицейский.  
Характеристика — подвижный, отличная реакция, немного неуклюжий.  
Стиль борьбы — уличная драка.



**Агент Кей (K)**

Настоящее имя — неизвестно.  
Бывшая профессия — неизвестна.  
Характеристика — более 30 лет работы, огромный опыт.  
Стиль борьбы — бокс.



**Агент Эл (L)**

Настоящее имя — доктор Лаурель Вивер.  
Бывшая профессия — работница morga Нью-Йорка.  
Характеристика — прекрасные боевые характеристики, но довольно тихая.  
Стиль борьбы — кикбоксинг.

**Агент Икс (X) (становится доступным только после ввода кода)**

Настоящее имя — неизвестно.  
Бывшая профессия — неизвестна.  
Характеристика — один из основателей агентства «Люди в Черном», боец высокого класса.  
Стиль борьбы — бокс.

стоят на своих двоих (четыре). Кстати, у них часто бывает достаточно мощное оружие, которое и в зашике может поспорить. Так что старайтесь стрелять первыми Третий тип — это нечто напоминающее медузу, только плавающую в воздухе. Существует два типа «медуз» — простые и модифицированные. Первые убиваются элементарно, но, если их много, будьте начеку! Вторые же — очень опасные противники, обладают мощным оружием и не промахиваются издалека (и то время как вы не можете попасть в них с большого расстояния — размеры у них маленькие!).

## Советы

Не забывайте обыскивать трупы (фу, гадость! Раньше убитых вами инопланетян). Для этого вспните рядом с трупом и нажмите Пробел. Если не получается сразу, попробуйте заходить с разных сторон. Кстати, замечен интересный глюк: вы можете проходить сквозь трупы, как привидение! Хотя это они должны быть привидениями, а уж никак не вы.

Всего вы собираете валяющиеся аптечки, предметы и патроны.

Лечитесь только когда у вас мало здоровья, а впереди много монстров. Чтобы вылечиться, надо залезть в инвентарь (нажать Caps Lock), и затем щелкнуть на ящик с лекарственными. Большой всегда лечит до конца, маленький прибавляет 40-40%.

## Прохождение

### Нью-Йорк (New York)

Идите вперед и зайдите в первую дверь слева. Идите в левую дверь. Убейте монстров.

Видите мигающую красную лампочку? Подойдите к ней и нажмите Пробел А, так это бомба! Чтобы ее не взорвать, надо сделать мышь по проволоке, когда загорится красным светом самое большое деление. Вернитесь в предыдущую комнату: здесь уже появились новый головорез. Убейте его. Идите в комнату справа и убейте головореза. Подойдите к окну и нажмите Пробел (в дальнейшем выполняйте действие). Спуститесь вниз по лестнице на один пролет. В вас начнут стрелять. Чтобы избежать попадания, надо встать сразу за лестницей и прыгнуть вперед, тогда

после выстрела. Прыгайте через пролом в перелах в помойку. Убейте двух головорезов, затем прыгните ногой дверь из помойки. Выходите, идите направо и убейте головореза. Идите вперед и убейте двух головорезов. Ударьте ногой стену перед вами где-то посередине откроется проход. Идите вперед и убейте головореза. Прыгните на самый дальний ящик справа. Теперь прыгайте от ящика к ящику, пока не поднимитесь до лестницы. Выполните действие. Убейте головорезов. Идите к правой секции крыши и прыгните на следующую крышу. Убедитесь в том, что вы стоите максимально на краю перед прыжком. Убейте головорезов. Перепрыгните на следующую крышу. Убейте инопланетянина, затем возьмите у него изола.

### Штаб «Людей в Черном» (Men in Black Headquarters)

Когда вы попадете туда в первый раз, обязательно зайдите в комнаты тренировок (Shooting Gallery). Там вам предстоит потренироваться в стрельбе, прыжках и умении драться. Если вы все пройдете успешно, то сможете кроме стандартного пистолета брать на задание и что-нибудь помощнее.

Каждый раз перед началом миссии делайте следующее:

1. Идите в комнату выбора персонажа и выберите того, кем будете управлять в данной миссии.

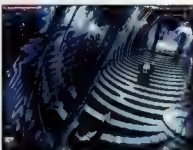
2. Если вы уже побывали в комнатах тренировок, то не забудьте взять с собой какое-нибудь супероружие.

3. Затем идите к отделу транспорта (Transport Area).

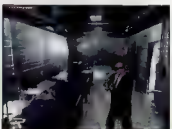
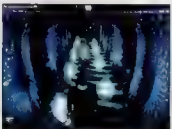
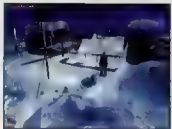
### Первая часть первой миссии — Арктическая Станция (Arctic Station)

Сначала войдите в здание прямо перед вами: затем пройдите в коридорную дверь. Личный компьютер не работает из-за отсутствия питания. К этому вернемся позже. Откройте сейф под столом и возьмите факел. Выходите из комнаты. Идите налево. Зайдите в маленькое здание в конце дорожки, возьмите ключ-карточку. Выйдите и идите вверх, войдите в здание: затем — в коридорную дверь справа. Возьмите дробовик. Выходите из комнаты и про-

ходите через маленький коридорчик слева в другую комнату. Откройте шкафчик и сразу отскочите, иначе в вас попадет заряд из дробовика. Идите в следующую комнату и поднимитесь



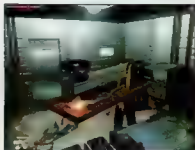
дробовик. Теперь идите к открытому шкафчику, откройте мешок, возьмите упавший пакет лекарств. Возвратитесь в основную комнату и пройдите через коридорную дверь слева на кухню. Идите к дальнему концу комнаты и быстро разворачивайтесь — на вас нападут. Убейте головореза. Обойдите убитого парня. Откройте дверь в подвал: спуститесь. Используйте дробовик на качалочном куске мяса, возьмите упавшую еду. Идите по лестнице на улицу. Вы увидите кого-то, пытающегося открыть дверь. Убейте его. Получите патроны. Пройдите через дверь и выполните действие перед выключателем на стене. Два раза поверните рычаг: теперь появилось электричество. Вернитесь на кухню, а затем постарайтесь уходить из этого здания. Идите вниз до упора. Заходите в левое здание. Бросьте кусок мяса у мусоса, и возьмите несколько полезных штук, которые раньше лежали под собакой. Затем выполните действие на телефоне и щелкните мышью, чтобы передать сообщение. Выйдите из здания. Попробуйте один раз открыть дверь напротив, а затем начните ходить ее ногами: пока не откроется. Идите к концу комнаты: убейте доктора, который нападет. Возьмите у него шприц, затем выходите. Используйте шприц на себе самом. Возвратитесь в самую первую комнату, где раньше не работал компьютер. Теперь вы можете с ним работать. Пароль: «Даву» (написан на фотографии рядом с компьютером). Используйте компьютер, чтобы включить экраны безопасности. Возвратитесь в главную комнату, идите



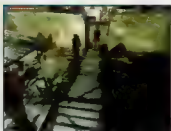
к столу внизу, посмотрите на экраны. Особенно — на третий. Ага, теперь вы видите, куда ушли инопланетяне. Вот туда вам и дорога (если забыли, то надо идти к дому где вы выключали электричество).

## Вторая часть первой миссии — Арктическое подzemелье (Arctic Underground)

Бегите вперед и поворачивайте направо в конце зала, еще раз направо и за тем бегите вперед через весь экран и открывайте дверь. Пробежите через зал и поворачивайте еще раз направо. Пробежите через очередной зал и откройте дверь перед вами. Бегите по этому коридору. Войдя в дверь, вы увидите шиш



теть 4 «медузы». Используйте факел и держите это. Идите направо к двери с пультами. Встаньте так, чтобы пультами касались, дверь откроется. Убейте «медузу». Идите по проходу, поворачивайте налево и войдите в дверь. Убейте «медузу» войдите в тевую дверь. Убейте инопланетянина и возьмите красный ключ. Выйдите. Войдите во вторую слева дверь, убейте пришельца. Возьмите синий ключ и активируйте пульт в ле-то посередине комнаты. Войдите во вторую справа дверь, убейте инопланетянина, активируйте пульт у которого он стоял. Шелкните на верхнем левом круту дивграммы, которая джигается, когда на нее попадает курсор. Затем выйдите из комнаты и убейте инопланетянина. Теперь нужно выйти через дверь справа. Пробежите на еще один экран по коридору и встаньте на платформу. Выполните действие на пульте справа от платформы — и прилетит вертолет, который спасет вас.

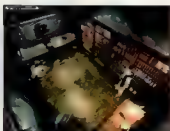


## Первая часть второй миссии — Амазонка (Amazon)

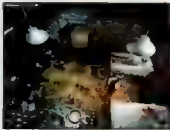
Идите вперед по тем пор, пока вас не остановит охранник. Разрешите ему объяснить вас. Пройдите через ворота и бегите вперед до следующего экрана. поверните направо и войдите в гости-та. Пройдите в следующую комнату, убейте доктора и возьмите у него кредитную карточку. Выходите через ворота, используйте кредитную карточку на терминале, чтобы купить билет. Опять пройдите через ворота и идите в здание слева. Убейте обоих парней. Поднимитесь по лестнице и прибежите го-льере, который бросится на вас. Используйте билет на ближайшей двери с-левы два раза. Выходите наружу и бегите к госпиталю, а затем по проходу между балюстиной и стеной. Шелкните по граффити (рисунку) на стене справа. Вбегите внутри и убейте стражника, ю того как он выстрелит. Поднимитесь по лестнице и прыгните через перила на стомашный балкон около лестницы. Поднимитесь по лестнице, убейте стражника на крыше, затем возьмите у него ключ от крыши. Откройте люк и спуститесь вниз. Прочитайте надпись на столе о загадках рельефных изображениях, затем поднимите рельефное изображение с пола. Идите налево, поднимите с пола ключ от шахты. Выйдите из дома, опять пройдите сквозь потайной ход в стене. Бегите на право, пробежите мимо шахтеров, которые попытаются вас остановить. Теперь осторожно бегите между вспышками света, чтобы избежать ранений. Используйте ключ от шахты на двери.

## Вторая часть второй миссии — Храм Амазонки (The Temple of the Amazon)

Перезагрузите по мосту и войдите в шахту. Сразу достаньте оружие. Вы услышите крики, и потом из левой шахты выйдет человек, которого будет преследовать инопланетянин. Такой тип инопланетянина вы еще не видели. Его очень трудно убить, требуется много патронов или умение классно драться. После того как убьете его, зайдите в шахту, из которой он появился. Рядом с умирающим шахтером валяется рельефное лицо. Поднимите его. Выходите из этого отвлечения шахты и идите теперь в правое. Убейте «медузу» (она появится



справа из-за опоры) и бегите вперед. Как только увидите пришельца, стреляйте в него. Теперь прыгайте по камням (перед этим лучше сохраниться). На другом конце ущелья возьмите рельеф пантеры (он лежит внизу экрана). Затем идите по проходу на север к рельефной западке. Вы должны использовать кусочек головоломки в правильном порядке (он обозначен на листике, который вы нашли в секретном здании во время первой части). Для начала положите рельеф лица в центр. Теперь, двигаясь по часовой стрелке от камня в левом верхнем углу, остановитесь на позиции примерно трех часов. Вы поймете, когда сделаете правильно. Затем положите рельеф пантеры в центр головоломки. Начните с правого верхнего камня и опять двигайтесь по часовой стрелке. Наконец, положите последний фигурный рельеф в центр и двигайтесь по часовой стрелке от камня на позиции 9 часов. Если вы все выполните правильно, откроется каменный проход. Идите по проходу до тех пор, пока не увидите лестницу. Спускайтесь по ней, пока не увидите головоломку с идолами. Не оставляйте в центр крута, иначе испортите. Поднимитесь по лестнице и разместите недостающего пришельца (его можно увидеть, когда вы точно наводите на него оружие и появляется прицел). Убейте его, пройдите через дверь — и пойдете на площадку между двумя лестницами. Убейте инопланетянина и возьмите у него оламского идола (просто так он вам его не отдаст). Хорошо посмотрите на маленьких идиолов в глубине комнаты и используйте своего идола и неутре, чтобы поставить его на место. Спускайтесь вниз по лестнице и поднимите всех идиолов. Поместите идиолов в четыре соответствующих отверстия, как на миниатюрной модели наверху. Правильный порядок (по часовой стрелке) синий, черный, зеленый, бе-





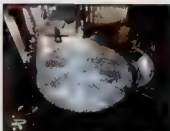
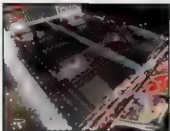
лмы. Затем сами встаньте в центр головоломки, и вы опустит к последнему пришельцу на уровне. Когда лифт опустится, начните стрелять по «жуку», пока не кончатся патроны. Затем вам надо выбежать из лифта при первой же возможности, когда окажетесь достаточно близко к земле. Проложайте быть «жука»

### Третья миссия — Остров Фрайлса (Fryales Island)

Убейте стражника, а если понадобится, и собаку тоже. Поднимитесь по лесенке и прочитайте статью на столе. Затем нажмите маленькую синюю кнопку и встаньте на платформу-лифт (придется делать быстро). Держите много-

появляться, отстреливайте по одной Встаньте над светом в центре комнаты. Переложите головоломку. Задача — правильно повернуть зеркала. Меняются зеркала, когда вы встаете на один из четырех квадратиков рядом со светом. Делается это очень просто. Пройдитесь сначала по верхнему правому квадрату, затем по нижнему левому, и, наконец, по нижнему правому. Теперь встаньте рядом со светом и выполните действие. Отраженный свет попадет в глаза пришельцу и откроется проход в голове статуи. Сохранитесь. Идите в проход, убейте стражников. Идите дальше, убейте «медузу». Когда увидите черную стену перед собой, просто подойдите к ней. Ага! Вот вы и попали

желеная стрелка. Если не загорелась, попробуйте до тех пор, пока не загорится. Идите дальше. Убейте еще одну «медузу». Опять активны ирируйте панель. Если все сделали верно, то, подойдя к каменному зверю и выполнив действие, вы сможете пройти дальше. Следующий коридор проходите по тому же принципу. Не забывайте собирать все, что попадает по пути! Наконец, вы попадете в большую комнату, где будет инопланетянин и головорез. Совет тушите сначала пристрелив инопланетянина, а уж потом занимаясь головорезом. Идите к лестнице. Расстреляйте основания лаверов и спуститесь по лестнице. В дальнем конце комнаты будет человек, расстреляйте его. Вот и



во оружие. Наверху сразу убейте стражника (до того, как он выстрелит). Возьмите у него аптечку и нажмите синюю кнопку. Бегите к лифту. На следующей платформе повторите те же действия. Не забывайте обходить трупы. Когда поднимитесь окончательно, убейте еще одного стражника. Поднимитесь по лестнице и убейте пришельца. Середина стены можно открыть для этого подожгите вплотную и выполните действие. Часть стены исчезнет. Заходите. Сохранитесь. Спускайтесь по любой лестнице. Теперь будут аккураты. Постепенно будут появляться три модифицированных «медузы», стреляющих на расстоянии. Чтобы они не вылезли все сразу, идите медленно, а затем, когда они начнут

в командный пункт инопланетян. Идите налево. Убейте обоих пришельцев. Будьте осторожны: один из них круто вооружен. Постарайтесь убить его первым. Обыскав оба трупы, получите ключ. Теперь идите направо. Убейте еще двух инопланетян. Обыщите их. Идите дальше направо. Убейте еще парочку пришельцев (ох, ну и скучное это дело!). Приготовьте оружие, если оно еще не в вашей руке. Подойдите к черной стене и выполните действие. Ключ, который вы отобрали недавно у пришельцев, откроет дверь. Сразу же убейте модифицированную «медузу». Как только отправите ее к противнику, обратите свое внимание на панель на правой стене. Подойдите к ней и выполните действие. Должна загореться

«жучка»! Большой такой! Чтобы победить его, не тратьте патроны, надо постоянно действовать по одному принципу: подбегать к нему, пару раз долбануть руками и ногами, отбежать, дать ему побить воздух и повторить все сначала. Понадобится немало времени, чтобы убить его, но, в конце концов, несчастное насекомое погибнет. Теперь бегите к лестнице и выполните действие. Вы окажетесь лицом к лицу с главным злодеем. Разберитесь с ним сами — это несложно.

Алекс ДеДук

Коды, пароли, секреты  
Смотрите в рубрике «ЮЖАМ»

## НОВОСТИ

Компания 1C подписала договор и начала работу над локализацией игры **Legal Crime** — многопользовательского онлайн-шутера-имитатора для начинающего криминального детектива. На данный момент полным ходом идут работы по переводу текста и адаптации графики. В локализованном варианте игра будет называться «Дон Капоне» или «Чикаго». Пока компания еще не пришла к окончательному решению, какое из этих названий оставить, возможно, окончательное наименование игры объединит в себе оба варианта. Дата выхода игры пока не ясна. Первоначально назначенная на 28 февраля, теперь она скорее всего будет перенесена по техническим причинам.

Компания **Avant** Ижевск успешно занимается продажей игры **GAG**. Продюсер и создатель игры Александр Колос сообщил нам: «В неделю мы продаем порядка 1 000 экземпляров. Игру расхватают как пирошки». Безусловная удача этого проекта обусловлена интересом и индустриальным спросом, а также чисто российским юмором, позволяющим смело заносить эту игру в список российских хитов 1998 года. Avant Ижевск, однако, не останавливается на достигнутом и планирует начать распространение игры в Европе и Америке чуть позднее, весной 1998 года. Адаптированные и переведенные версии уже готовы и ждут только одобрения людей, способных заняться продвижением игры на Западе. Однако если в Европе **GAG** встретили с

восторгом, то в Америке могут возникнуть определенные сложности из-за проблем нравственности и расового конфликта (из-за одного из героев игры, старого китайца Ляо).

Хотя **GAG** издавался пока только в России, это не помешало ему довольно загадочным образом войти в престижный мировой хит-парад игр Internet Net Top 100. Это добавляет еще один плюс игре (еще до появления игры на Западе пользователь знаком с продуктом), в также свидетельствует о активности в мировых чартах российских интернетчиков.

Информационное агентство «Galaxy Press»

# QUAKE II



Разработчик id Software  
Издатель Activision  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр 3D-action  
Рейтинг ★★★★★★★★

Минимальные / Оптимальные требования  
Процессор — Pentium 90 / Pentium 133  
Оперативная память — 16 Мб / 24 Мб  
Привод CD-ROM — четырехскоростной / восьмикоростной  
Видеоплата — 1 Мб / 2 Мб + 3Dfx  
Звуковая плата — совместимая с SoundBlaster, K/16 бит  
Необходимое пространство на жестком диске — 25 Мб / 400 Мб  
Операционная система —  
Windows 95 + DirectX 5.0,  
Windows NT 4.0 + Service Pack 3  
Мышь, джойстик

Итак, вот оно перед вами — недавно вышедшее продолжение крутого 3D-боевика от фирмы *id Software* — **Quake II**. Появление второй части этой столь популярной игры напомнило всем, что эра кровавых 3D-action еще не закончилась!

Выйдя из грязных и темных подземелий первого **Quake**, вы попадаете в мир просторных и светлых помещений **Quake II** с огромным количеством механизмов. В игре отлично проработанный графический engine («движок») Она стала светлее, красочнее (это относится как к предметам, так и к монстрам), навигационнее и интереснее

**Quake II** чем-то напоминает помесь **Terminator Skyнет** (действие так же разворачивается на одной планете и в одной местности) и **Descent II** (монстры чертовски умные и меткие). Но в **Quake II** все же больше жизни. Прохождение уровней стало не таким однозначным, как в первой части игры (сначала в одну дверь, потом в другую, а за третьей — выход). Теперь каждый уровень состоит из нескольких частей-эпизодов, что делает игру намного сложнее. Например, вы идете в один эпизод, нажимаете там что-нибудь, затем идете в другой, ломаете там какой-нибудь генератор, а далее

возвращаетесь обратно в первый и уже там находите дверь, ведущую на следующий уровень. За счет такого построения увеличивается объем одного уровня, например, один уровень **Quake II** равен примерно двум уровням средней величины игры **Quake I**.

При возвращении обратно в эпизод, где вы уже были, можно встретить новых врагов, старые же остаются вальтаться на месте (если вы их, конечно, смогли убить)!

В **Quake II** множество нововведений (помимо массы различных механизмов). Например, в воде, прозрачная она или нет, вы прекрасно всем видны и уязвимы (что усложняет прохождение игры); появилось чувство «атмосферы разрухи», которое ощущается при повреждении электропроводки и некоторых механизмов; полностью изменился вид в зривов. Теперь вы видите красивый, объемный огненный гриб, который, поднимаясь, почти сразу же исчезает в воздухе. Оружие вы можете держать как посередине экрана, так слева и справа, в полностью 3D-руке, при этом сделан эффект живого человека (в роли которого игрок): вы постоянно поправляете оружие, которое держите в руке, стараясь положить его поудобнее для красивого и точного выстрела (естественно, на выстрел этот фактор никак не влияет).

Сохранились классические 3D-шные приколы. Например, убив солдата (человекообразного робота), вы можете понаблюдать его предсмертные судороги. Бывает и такое, что перед смертью у него хватает сил поднять базуку и несколько раз пальнуть в вашу сторону. Или еще: многие монстры имеют в своем распоряжении пулемет, поэтому прежде чем стрелять, им сначала приходится с громким лязгом его перезаряжать в течение примерно одной-двух секунд, что дает вам время для принятия каких-либо мер. Ко всякого рода приколам и эффектам можно прибавить и противное жужжание мух над разлагающимися трупами некоторых монстров, следы в воде, оставляемые летящими из автомата пулями

В игре добавилось огромное количество кнопок, лифтов, ключей разных типов. Теперь, чтобы знать, что делать, вам придется чаще пользоваться компьютерной помощью (F1), где вы можете прочитать, каковы





главная цель вашей миссии на этом уровне; цель, которую вам надо найти в данный момент; сколько народу вы убили; какое количество целей обнаружили и все ли секреты открыли

## Легенда

Умирающая планета Церберон. Крутом видны печальные последствия усиленного загрязнения атмосферы промышленными отходами заводов и фабрик. Тяжело дышать — воздух пропитан ядами и радиоактивной пылью. Населяющая планету цивилизация строит, во избежание полного вымирания, переоборудовала сама себя в полуроботов: из людей они превратились в чудовищ. Животный и растительный миры планеты практически уничтожены (осталось несколько сильно мутировавших видов животных).

В городах, состоящих из заводов и фабрик, нет никого живого. Только огромное количество труб ежесекундно выбрасывает в атмосферу планеты новые порции ягряняющих веществ.

Природные ресурсы планеты Церберон истощены, запасы пищи подходят к концу, рождаемость на нуле и нужны новые гуманоиды для создания роботов. Верховный правитель Церберона Макрон обратил свой взгляд в космос, чтобы найти планету, пригодную для выживания.

К несчастью землян, такая планета очень быстро была найдена. Строгги рассчитали, что природных ресурсов Земли хватит им надолго, а люди и животные пригодятся для еды и превращения их в роботов.



Чтобы поближе ознакомиться с Землей, строгги открыли специальный шлюз, состоящий из подпространственного туннеля и ворот по обе стороны. Теперь им достаточно пары часов, чтобы очутиться на нашей планете. Вскоре было осуществлено и пробное нападение. Из глубины космоса был выслан десант для захвата пленных. Строгги не только забрали всех, кто остался в живых, земля буквально горела на их пути.

Земляне не остались в долгу. Был создан отряд специального назначения, состоящий из отборных солдат. Собрав скудные сведения о планете и цивилизации строггов, они отправились в путь. Каждый воин занял место в своей космической шлюпке и путешествие началось.

Но при полете землян к Церберону строгги нанесли удар по нашему космическому кораблю. Космические шлюпки разлетелись в разные стороны. Ваша же — получила серьезные повреждения. С большим трудом вам удалось приземлиться. Связь с вашим командованием и товарищами давно уже прервалась. Вы один в этом враждебном мире, но у вас есть задание — вывести из строя межпланетный шлюз, открывающий строггам путь к Земле, и уничтожить их предводителя и идального вдохновителя Макрона.



## Управление

Ctrl - левая кнопка мыши - огонь,  
 ↑ / правая кнопка мыши - вперед;  
 ↓ - назад;  
 ← - поворот налево;  
 → - поворот направо;  
 Shift - включить/выключить режим бега;  
 , / . - передвигаться по прямой влево/вправо;  
 Alt + ↓ / Alt + ↑ / средняя кнопка мыши - передвигаться по прямой назад/вперед;  
 Alt + ← / Alt + → / средняя кнопка мыши - передвигаться по прямой влево/вправо;  
 Пробел - подпрыгнуть;  
 C - присесть, ползти;

Delete/Z - опустить голову;  
 Page Down/A - поднять голову;  
 T - послать сообщение другому игроку при сетевой игре;  
 End - возвращение головы в центральное положение;  
 Insert - включение управления головой с помощью клавиатуры;  
 Tab - показать инвентарь;  
 [ / ] - выбор инвентаря;  
 Enter - использование инвентаря;  
 Backspace - вынуть какой-нибудь предмет из инвентаря (может пригодиться только в сетевой игре);

/ - включить следующее оружие;  
 F1 - помощь;  
 F2 - остановить игру;  
 F3 - загрузить ранее сохраненную игру;  
 F4 - изменить значение клавиш;  
 F5 - выбор параметров для сетевой игры;  
 F6 - быстрое сохранение;  
 F9 - быстрая загрузка игры;  
 F10 - выход в Windows 95;  
 F12 - Сохранить экран в рхр-формате.

## Главное меню

**Game** — начать игру сначала выберите уровень сложности (easy — легкий, medium — средний, hard — сложный).

**load game** — загрузить ранее сохраненную игру.

**save game** — сохранить текущую игру.

**credits** — информация об авторах игры.

**Multiplayer** сетевая игра

**join network server** — присоединиться к сетевой игре (вы видите на компьютер-сервер).

**start network server** — начать сетевую игру (ваш компьютер является сервером).

**player setup** — выбрать персонажа, за который вы будете играть.

**Options** — настройки: регулировка уровня звука, скорости мыши и также включение и выключение следующих функций

**always run** — постоянный режим бета.

**invert mouse** — поменять клавиши мыши.

**lookspring** — сразу поворачивает ваш взгляд вперед после того, как вы отпустите клавишу взгляда вверх и вниз или соответствующую клавишу мыши. В противном случае вы должны продвигаться вперед на шаг или два прежде, чем ваш взгляд вернется обратно. Эта функция не работает, если вы находитесь под водой.

**lookstife** — если вы пользуетесь клавишами взгляда вверх или вниз, то эта функция заставит вас сделать шаг в сторону вместо поворота, когда вы попытаетесь повернуть влево или вправо.

**free look** — эта функция позволяет вам не нажимать на клавишу мыши, когда вы хотите посмотреть вверх или вниз в то время, пока вы пользуетесь мышью.

**showalt** — вид принца

**Более наглядно: внизу экрана о значках**

**customize controls** — изменить значение клавиш, заданных по умолчанию.

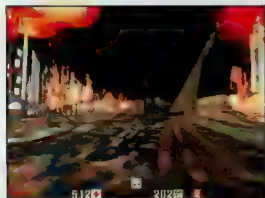
**reset defaults** — вернуть установки игры, заданные по умолчанию.

**go to console** — перейти на консоль, где можно посмотреть все сообщения игры и ввести команды, которые нельзя вводить с помощью меню.

**Video** — выбор видеоадаптера и разрешения экрана, размер экрана, яркость

**apply** — сохранить сделанные изменения

**Quit** — выход в Windows 95



## Оружие

### Blaster (1)

блэстер (энергетический пистолет). Является единственным оружием в вашем арсенале, не требующим боезапаса. Не отличается ни большой скорострельностью, ни убийственной силой, но им можно воспользоваться как осветительным прибором. Кроме того, им имеет смысл пользоваться при обстреле врагов из-за укрытия, когда можно не опасаться их приближения.



### Shotgun (2)

дробовик с дисковым магазином. Стреляет медленно, максимальное количество патронов — 100. Дробовик — немного превосходит блэстер при стрельбе в упор, когда дробинки еще не успели разлететься в стороны.



**Super shotgun (3)** — двуствольный дробовик. Одновременно выплевывает два заряда, при стрельбе в упор враги получают очень серьезное ранение. Как результат — очень эффективен, но при этом да же на больших монстров.



**Machine gun (4)** — автомат. Боезапас — 200 патронов. Метко стреляет на дальних расстояниях. Если же пули имеют в руках кто-нибудь, получите большую отдачу.



**Chain gun (5)** — скорострельный пулемет с вращающимся цевьем. Стреляет очередями. Стреляет быстрее, чем автоматы, но в шесть раз быстрее (по количеству патронов), а так же с самым малым весом, прежде чем сменится на другое оружие. Слишком долго прекращает вращение ствола.



**Hand grenade (6)** — ручная граната. Поверните две ее половинки, чтобы активировать таймер предохранителя, и бросайте. Чем дольше вы ее держите в руке, тем быстрее она взорвется.



вы ее бросите. Только не забудьте бросить ее куда-нибудь, а то она может и в руках взорваться! Преимущество гранаты в том, что, издавая ее, вы не производите никакого шума, следовательно, монстры не смогут быстро выследить вас.

### Grenade launcher (6)

гранатомет. Стреляет уже знакомыми гранатами. Боезапас — 50 гранат. Им хорошо подорвать стены и поразить дальние мишени. Советуем не использовать его в закрытых тесных помещениях.



**Rocket launcher (7)** — переносная ракетная установка. Боезапас — 50 ракет, которые, в отличие от Quake I, никак не влияют на заряды гранатомета не имеют. Не используйте ее в ближнем бою. В отличие от Quake I, Damage отлично зарекомендовал себя при разборе с главным боссом Мадмоном.



**Hyper blaster (8)** — гиперблэстер (энергетический скорострельный пулемет). Очень сложный и медленный, зато отлично действует на больших расстояниях. Боезапас — 200 энергетических единиц. Как и скорострельный пулемет, долго останавливается.



**Rail gun (9)** — энергетическая пушка. Стреляет очень мощным потоком энергетических частиц, сконцентрированных в одном пучке. Перегрузка этого оружия приводит к легким повреждениям энергосистем (самой пушки). За раз расходуются один спецпатрон. У этого оружия эффективность огромна, так как его отчетливый вибрирующий след способен прошивать несколько монстров сразу!



**BFG (10)** — усовершенствованный вариант DOOM-овского BFG9000 — BFG10K. Эта пушка расходует за раз 50 энергетических единиц. Выпущенный ею снаряд ярко-зеленого цвета, чем-то похожий на лазерную молнию, медленно летит и на ходу лазерными лучами того же цвета вбивается во все, что только можно убить.



## Прохождение

### Первый этап

#### Уровень — Outer Base

За спиной у вас — рухнувшая шлюпка, на которой вы прилетели, слева — огромный сложенный столб. Идите налево и в выломанную дверь. Пройдите по коридору, придерживаясь левой стены, до трапезничной двери. Поднимитесь по лестнице. Слева от нее большое сооружение — обойдите его. Перед вами будет дверь, над которой нарисованы два желтых значка. Это лифт, вам — туда.

#### Уровень — Installation

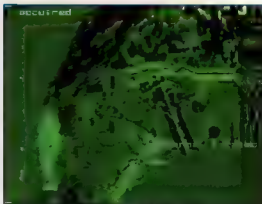
Поднимитесь по пандусу (наклонная площадка заменяющая лестницу) за

столбом и идите по коридору до конца. Вы попадете в помещение с красной картой на стене. Найдите лифт и позанимайтесь на следующем этаже. Сразу поверните в проход справа. Идите по коридору до рухнувшего моста, прыгните прямо в воду и идите в трубу. В подземном помещении нажмите кнопку и прыгните в открывшийся колодезь.

#### Уровень — Comm Center

Идите по канализационному туннелю до просторного помещения с водой.

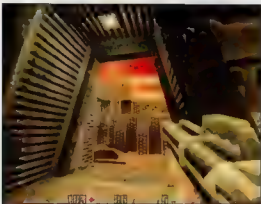
Там вас поджидает Enforcer. Убейте его, прихватите выломанную маску и спуститесь в воду. Там поверните направо и опуститесь в дыру в полу. Прокрутите джойстик направо и потом поднимитесь вверх. Вы окажетесь в секретной комнате. Там есть лифт, который доставит вас на уровень Lost Station.



#### Уровень — Lost Station (секретный)

Идите вперед, пройдите в дверь справа. Там остановитесь. Скоро придет шлюпка, но не спешите садиться в нее, сначала прыгните вниз, в воду. Идите там в проход и вы попадете в секретную комнату.

Вернитесь к шлюпке. Когда она придет в очередной раз, садитесь в нее и поднимитесь наверх. Войдите в дверь и идите наверх по наклонной дорожке. Когда поднимитесь, не идите за угол, а повернитесь на 180 градусов и посмотрите наверх. Вы увидите кнопку в виде звездочкообразного яркого знака. Выстрелите в него, и наклонная дорожка поднимется. Быстро бегите по ней, заверните за угол и возьмите там красный ключ. Вернитесь вниз и продолжайте движе-



## Инвентарь

Помимо «наборных» предметов: аптечек (health), защитных костюмов (armor), разных типов снарядов (shells, cells, bullets, grenades and rockets) и прочих вещей, которые вы будете собирать, проводя мимо них, вам дается кологамоподобный инвентарь различного назначения.

Если вы играли в Quake I, то, наверное, помните, когда вы брали какой-либо предмет временно увеличивающий мощность вашего оружия, или, например, далающий вам броню, или суперпробиваемый, вы не могли управлять включением и выключением его действия (он работал в течение какого-то времени с того момента, как вы его подобрали). Теперь же, в Quake II, вам дана возможность накапливать инвентарь и использовать его в любое удобное для вас время.

Инвентарь включает в себя несколько вещей, которые могут пригодиться в той или иной ситуации. Всего их 11.

**Quad Damage** — всем известный значок в виде буквы Q, пришедший сюда из первого Quake. Включив



его вы почувствуете, что мощность оружия увеличилась в несколько раз. Применять его лучше в борьбе

с большим количеством монстров. Знаком, позволяющий на крылатый черенок. Применяйте его, если вы станете неуязвимым. Эффективен в борьбе с трудноубиваемыми монстрами и боссами.



универсальное оружие, подходит к любому виду оружия (кроме ручных гранат). Его использование помогает проткнуть свое

вооружение. Включив его, вы сможете использовать его только под водой. Заряд кислорода ограничен!



материала, способного временно защитить вас от воздействия радиации и кислот.

**Energy Armor** — энергетическая броня. Защищает вас от энергетического оружия врагов, однако при попадании в вас тратится энергетические единицы («патроны» для ги

пербластера и BFG10K). Уплатите, что энергетическую броню сначала надо включить (выберите ее в Inventory потом действуйте ее функция «Use»).

**Super-Adrenaline** — ампула с адреналином. Введение адреналина в ваш организм полностью восстанавливает здоровье и увеличивает его значение на единицу.



нцу. Соберите много твоей ампулы и к концу игры у вашего героя будет уже 110-115 единиц жизни. Это уже поздравляет RPG!

**Bandoleer** — на тронках. Увеличивает количество боезапаса, который вы можете нести за исключением гранат и ракет.

**Heavy Pack** — рюкзак еще больше, чем патронташ, увеличивает размер несомого вами боезапаса.

для оружия (включая гранаты и ракеты).

Под конец стоит сказать еще об одной штуке. **Mega-Health** дает вам дополнительные очки жизни. Если уровень здоровья поднимется выше 100 %, то скоро «лишнее» здоровье начнет стремительно убывать, пока здоровье снова опустится до отметки 100. Вы не можете нести ее с собой, она не имеет действия, как только вы по ней пройдёте.





ние. Минуйте очередную дверь и увидите зал с возвышением посередине. Поднимитесь на него на лифте и нажмите на клавиатуру рядом с решетчатым мостиком. Мостик опустится, и вы сможете войти в закрытую комнату. Там лежит пистолет высшего класса — дуэльный дробовик. Возвращайтесь на уровень Comm Center.



## Уровень — Comm Center

Вернитесь в комнату, где были Enforcer и водолазная маска. Откройте там дверь. Поднимитесь по лестнице и повернитесь в туннель направо. В комнате с большим колодезем есть еще один проход — ям тут. Выходите на улицу. Обратите внимание на дверь прямо перед вами — вам придется к ней вернуться позже. А пока поверните в дверь слева

от вас. Поднявшись на лифте, шагните до конца, дорожка сама приведет вас в комнату со стеклянной стеной, за которой видно помещение с локатором. Вам надо изменить его положение, для чего нажмите на клавиатуру у таванного пульта управления навигационной системой. После поворота локатора система от клавиатуры появится синяя карточка. Вернитесь на улицу и откройте дверь. Поднимитесь на лифте и, пройдя через двери, вы снова попадете в Installation.

## Уровень — Installation

Дерните рычаг, чтобы опустить мост, и выходите отсюда через дверь слева на улицу к рухнувшему мосту. Не нужно переходить этот мост, идите в дверь справа. Перейдите небольшой мостик и идите по коридору. В конце вы увидите лифт, за которым находится выход с уровня. Здесь же вы можете отыскать дыры секретов. Чтобы достать первый, не переходите через мостик, а прыгните в воду — там проход, который приведет вас к треснувшей стене. Выстрелите в стену и возьмите оружие. Второй тайник находится в подвале, спуститесь в который можно по лестнице, если пройти мимо лифта дальше.

## Второй этап — Warehouse

### Уровень — Ammo Depot

Сначала идите в дверь, которая находится справа. Зайдя в комнату с ящиками, нажмите кнопку между ними и идите в открывшуюся дверь. В огромном складском помещении вы увидите перед собой поднятый лифт. Чтобы его включить, спрыгните вниз и нажмите там кнопку. Поднимитесь обратно, воспользовавшись другим лифтом. Теперь поднимитесь еще на один этаж. В центре моста нажмите кнопку и посмотрите вниз — там выдвинулся мост. Прыгните на него и идите в дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь на очередном складе. Справа от входа есть небольшая комната. Чтобы снять защиту с двери, стрельните в мишеньный датчик. Зайдите в комнату и включите свет кнопки. Одна включит механизм, который пробьет проход в двери прямо, другая — откроет ход в секретную комнату.

Вам нужно в пролом на месте бывших дверей. Идите по коридорам, открывая двери, пока не окажетесь в комнате с ящиками. Прыгните вниз и идите в дверь. Пройдя по коридору и поднявшись на лифте, вы попадете в небольшую комнату с двумя висевшими ящиками и кнопкой между ними. Нажмите ее и идите в противоположную дверь. Спустившись на лифте и пройдя мимо двух дверей, вы увидите перед собой мост над лавой. Мост может опускаться

## Монстры

Поведение новоиспеченных монстров должно порождать былые представления. Они стали намного умней и озлобленней. Если, например, вы не добыли какого-нибудь монстра и он заочует за вами погонять, оборудованный жадной мести (такое тоже иногда бывает), будьте уверены: он найдет вас, как бы вы от него ни прятались. А чтобы сделать это как можно быстрее, (монстры действительно знают свой уровень) он будет использовать даже лифты, чтобы добраться до вашей чаши-чашки шлем.

Монстры стали не просто умней, а очень умней. Они не лежат напролом, нет, они теперь хотят жить. Это особенно заметно, когда монстр идет в атаку: увидев вас, он пытается спрятаться за окружающие предметы, в при отсутствии таковых — бежит по зигзагообразной траектории, как солдат специальной назначения на открытой местности. Попав в него при этом не так-то просто.

В отличие от людей, строгие не являются однородной расой. Они представляют другую смесь заочинных в плен и обработанных с помощью ре-

диоактивных элементов живых существ. Это помыслы человеческой плоти и машины.

Монстров можно разделить на три ка-

**суккулентные монстры** представляют собой большие количества вудра, и если уж они в вас стреляют то с удивительной меткостью, особенно автоматички. Так как в обилие тех, что сделаны из людей, человеческого осталось мало, мы применили их к человекообразным роботам,

**летающие монстры** — обитают чаще всего на больших, открытых пространствах (видимо гнездятся на скалах, а, возможно улетают на юг). Они истребили несколько опаснее всех остальных: из-за огромной высоты, на которой они находятся, их не очень-то увидишь, но той же причине в них труднее всего попасть. Прочтутся в потопных казисах и трещинах, а по меткости не уступают суккулентным. Любит

**подводные существа** полныя противоположности вышесказанным. В связи с обитанием в жидкой среде

особыми скоростными качествами не отличаются, и уплыть от них — как нечего делать, но могут прыгаться не задерживаясь по зубам.



**Light Guard** — охранник с бластером. Человекообразный робот четвертого класса (показатель мощности и живучести). Вместо кисти правой руки у него протез-бластер, способный только указывать, но не убить. Эти монстры опасны тем, что часто атакуют группами или вызывают более крупных монстров в качестве подмоги. Одет в пуленепробиваемый шлем и бронезинет. Это самый слабый из всех монстров.

**Shotgun Guard** — охранник с однозарядным ружьем. Помесь человека и робота четвертого класса. Поража-

ет своей тупостью.

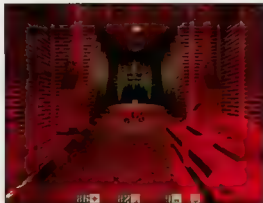


Любит пострелять в спину.

**Machine Gun Guard** — охранник, правая рука которого оборудована автоматом. Также относится к обычным роботам четвертого класса.



Это один из самых крупных человекообразных монстров названного класса. Они любят тренироваться в стрельбе и имеют самую высокую степень погашения.



ся если нажать кнопку стрелки вправо (лучше всего замануть на мост побольше монстров и отправить их вниз немного погреться).

Пройдя этот убийственный мостик, вы попадете на огромный водон склад. На одном его берегу находится дверь, на другом — кнопка. Так вот, сначала доберитесь до кнопки и нажмите ее, а только потом идите в тень. Пройдя сквозь коридоры, в конце вызовете лифт и поднимитесь на следующий этаж.

Зайдите в ближайшую дверь и подойдите по мосту до конца. Вы должны, ну куда не прыгая и не сворачивая, пройти через три двери (на вышем пути встретится круглое отверстие с лестницей, гула не лезте — там вы уже были) и дойти до Т-образного моста. Справа,

вы увидите, как будут требовать энергетический кубический предохранитель (грубо говоря, ключ), а как раз слева (в новом эпизоде) вы его и найдете. Войдя в левую дверь, обратите внимание на коренной куб справа. Выстрелите в него под ним тайник.

### Уровень — Supply Station

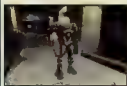
Идите все прямо и прямо, пока не прилете на склад, где стоит большой цеховой кран-балка. Если вы приглядитесь, то прямо под ним увидите притаившиеся гуси монстры. Нажмите кнопку и смотрите, как этот кран опускает ящик на голову бегунца. Вам нужно по шипам, которые находятся внизу на противоположной стороне, забраться вверх и нажать там кнопку. Спускайтесь вниз и смело входите в дверь.

На складе, в конце помещения, отыщите лифт. На нем вы подниметесь к первому предохранителю. Подойдите нему и вытащите его из данного энергоблока. Все та же реакция отражения от ключа, и вы сможете смело следовать дальше. Пройдя несколько дверей, вы подойдете к лифту, где стоят ящики. Спустившись на нем, нажмите кнопку и зайдите в дверь, открывающуюся перед электростанцией.

Спрыгните в первый проем в полу, где подлетает лента транспортера, и зайдите в следующее помещение. Перед вами вражеский секретный грузовой поезд, предназначенный для доставки боеприпасов по монорельсовой дороге в места активных боевых действий. Ваша задача взять второй предохранитель, вывести поезд из строя и обесточить



**Enforcer** — прочный выкаланный человекообразный робот третьего класса. Применит значительный ущерб только за счет скорострельности своего единственного оружия — шестиствольного пулемета против. Становится очень опасным если ему случайно отстрелить голову — предсмертные спазмы в его правой руке-пулемете могут привести к нерегулируемой стрельбе в вашу сторону. В ближнем бою способен наносить мощные удары своей пушкой.



**Gunner** — автоматчик. Один из отборных строгот-эндордов третьего

класса, имеющий в своем арсенале автомат и гранатомет. Этот избирательный террорист сканшет на зов рак несколько мутантов, чтобы короче подстеречь снл перед. Изначально, однако, его тушке требуется пара секунд, чтобы открыться и начать стрельбу (недаром, некое погн).



**Berserker** — сумасшедший костюм. Человекообразный робот третьего класса. Его руки, сделанные из радиоуправляемого инертного, являются основным оружием: правая заострена, а левая имеет форму молота. Подразделяется этот робот с очень высокой скоростью. Он способен дригать вас и размазать по ближайшей стене.

**Iron Maiden** — женщина-эндорд, третьего класса. Имеет такую же



мощность, что и автоматчик. Вооружена ракетной установкой-протезом на другой руке — острейшей коготь-бритва.



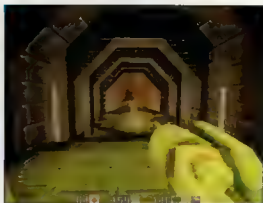
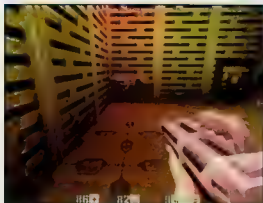
**Gladiator** — гладиатор. Очень мощный робот второго класса на двух механических «стаурусовых» ногах. На месте правой руки у него энергетическая пушка, в левой же — окованная двойной зажиме, которая и повышается лишь в ближнем бою. Если у него будет хотя бы немного времени для того, чтобы прицелиться, у вас останется меньше шансов, что бы куда-нибудь спрятаться!



**Parasite** — паразит. Четырехногий мозжечковый зверь второго класса с человеческой головой. Очень опасен своим единственным оружием — вшивающейся в тело трубой-языком, через которую он сразу начинает высасывать вашу жизнь огромными порциями.



**Medic** — медик. Обладает способностью оживлять мертвых строгот. Этот избиратель второго класса внешне немного похож на гладиатора, перемещается на двух гидравлических ногах. Вместо правой руки имеет скорострельный пистолет, а левой может воспринимать монстров.



дорогу. Для этого вы должны перепрыгнуть рельсы. На противоположной стороне нажмите две кнопки — к вам выедет второй куб-предохранитель.

Спрыгните на рельсы под поезд и, нажав там кнопку, поднимитесь по лестнице в маленькую комнату, где ждет ваш третий куб-предохранитель. Выйдите оттуда через отаплившуюся, поднимитесь по лестнице — и вы увидите перед собой огромный склад. Слева от входа сложены желтые ящики, а среди них — один белый. Выстрелите в него и откроется тайник. На этом складе есть также кнопка, включив которую, вы сможете подняться на этаж ниже.

Отсюда на лифте спуститесь в подвал и нажмите кнопку в освещенной комнате наверху. Поднимитесь на подпольный

к и идите в дверь. За ней вас ждет четвертый (последний) предохранитель.

Зайдите на очередной склад. Вам надо подняться по лестнице на ящики и нажать там кнопку. Откроется тайник, идите туда. Поднимитесь на лифте и идите по коридорам и лестницам все прямо и прямо, пока не окажетесь в комнате с электрокаром. Снова поднимитесь на лифте и зайдите в дверь. Идите к двери с надписью Ammo Depot.

#### Уровень — Ammo Depot

Попадаясь по пандусу и пройдя в дверь, идите прямо. В комнате вставьте в контактное устройство (за красной дверцей) один из предохранителей и поднимитесь на лифте. Теперь спуститесь по пандусу к двери. Приходите в

нее и вы попадете в следующий уровень.

#### Уровень — Warehouse

Вы в помещении, где выключен свет. Попробуйте осветить путь собственным нинбю, ну, а если вы не ангел — идите направо, придерживаясь слегка освещенной части коридора. Воткнув еще один предохранитель в контактное устройство, садитесь в лифт.

На втором этаже пройдите по мосту к двери, на которой находится большое помещение с транспортным средством. Пройдите по освещенному коридору до лифта и спуститесь в подвал, где надо вставить следующий предохранитель.

Поднимитесь снова в помещение с транспортом и по нему переберитесь на противоположную сторону. Повер-



**Brains** — качный мозг. Дефектный хромирующий киборг второго класса мощности, мутировавший при страшной обстановках в процессе изготовления одним из самых лучших монстров первого класса. Заметив вас, включает систему защиты и при каждом вашем выстреле становится видно зеленоватое защитное поле. Способен отпугнуть вас своим овертаймными ультразвуками, которые спрятаны внутри его уродливого тела. Единственный его недостаток — плохо ходит без костылей.

**Barracuda Shark** — акула барракуда. Изменяется под действием зрения. Немного смазывает на реальных акул. На вид приятное, соблазнительное морское животное с вечной открытой пастью, острыми, как бритва, зубами и глазами же острыми хвостом. Место обитания — канализация: оные трубы с тьмой теньями. Часто



нападают стаей по три-пять особей, способны выстрелить вас наперерог по несколько секунд. Не особенно-то с ними воюются и не забывайте, что воздуха есть только на поверхности, а ходят не очень ходят кинжалом.



**Technician** — теорик. Управляется чужим мозгом, находящимся в красной охраняющей жидкости, в первой части корпуса. Его перемещение в пространстве осуществляется с помощью четырех двигателей ракетно-

го типа, рядом с которыми находится арсенал из трех видов оружия: указывающий протыкатель, клешни для разрывания любых материалов (в том числе и человеческой плоти) и пистолетная трубка.

Тот же может причинить вам очень много неприятностей, но его легко убить. Хороший выстрел из вашей двустволки в упор — и он уже нечем анализировать, сколько ошибок и помех произошло в его системе. А второй выстрел, может быть, выведет ему микросхему, и он примет как обманчив, назвав вас дураком.



**Mutant** — зверь-мутант. Постоянные токсические выбросы химических и нефтеперерабатывающих заводов строгают за несколько десятков лет превратить это животное к полному видоизменению. Теперь вы можете не бояться свирепого зверя, стреми-

вшегося задрать любое живое существо, встретившееся на его пути. При встрече с ним не давите ему активно двигаться и прыгать на вас.



**Flyer** — небольшое двукрылое чудовище третьего класса мощности, состоящее из мозга и металлического корпуса-тела, способного летать. Чем-то напоминает орла. Перемещаются довольно-таки стремительно. Эти твари предпочитают нападать стаей, а на каждом крыле имеют по одной лазерной пушке.



**Jealous** — летящий киборг второго класса, полагается только на свой активационный летательный

ните направо. Включите две кнопки, расположенные друг напротив друга, и идите к двери. Вас поднимет к ней небольшой лифт. Пройдите скрюченную комнату и вы окажетесь в мрачном зале с работающим наклонным транспортером. У вас остался последний энергетический предохранитель, который устанавливается в контактное устройство, находящееся внизу.

Поднимитесь обратно и перепрыгните к наклонному транспортеру. Прокатитесь на нем наверх и нажимайте там кнопку, включающую подъемный кран с ящиком в «лапах». Посмотрите, как он повалит ящик у двери, и теперь выстрелите в этот ящик. Проход открыт.

Пройдя пару дверей подряд, вы окажетесь у кнопки. Нажмите ее и спуститесь по спиральной лестнице. Там пройдите через дверь и в небольшом складском помещении отключите компьютер, на клавиатуру которого вам надо нажать.

Идите к выходу со склада и, не доходя до двери, поверните в проход направо. Потом — сразу налево и по конца. Там кнопка, включающая движущуюся платформу. Напротив кнопки, на стене, есть вентиляционная решетка. Запрокиньте голову повыше — и вы увидите сенсор, открывающий ее. Выстрелите в него и поднимитесь по лестнице в секретную комнату.

Теперь, используя платформы, перепрыгивайте на противоположную сторону, пройдите в дверь и нажимайте последнюю кнопку. Заходите в открывающуюся дверь и идите прямо к кнопке с

написью EXIT (ура, свершилось!). Нажмите на нее и прыгайте на транспортер с ящиками.

## Третий этап — Jail

### Уровень — Main Gate

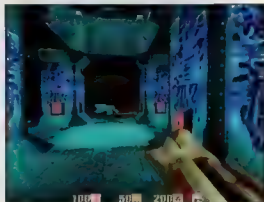
Цель этого уровня — гигантская дверь, находящаяся на удиве. Вы можете добраться до нее разными путями. А еще лучше скомбинировать эти два способа, чтобы открыть все секреты и добыть побольше оружия.

Первый способ. Выйдите на улицу и идите все время пряча, пока не придете к двери с надписью DC. Войдя в помещение, прямо перед собой вы увидите кнопку, нажав на которую, можно открыть тайник в стене справа. Чтобы добраться до него, заберитесь на ступеньки, потом на приборы и прыгайте.

Теперь идите дальше. Когда вы пройдете через сканирующее устройство, впереди, в помещении включится охранная таверния система. Чтобы не поджариться в лучах лазера постарайтесь перепрыгнуть их, используя появившиеся из пола островки. Отключить лазеры можно кнопкой, которая находится справа от лестницы. Идите дальше, пока не выйдете на улицу. В левом дальнем углу есть вход в помещение с лиф

том. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку в полу. Большая дверь откроется, и вы сможете пройти в следующий эпизод.

Второй способ. Начав уровень, выйдите на улицу и прыгайте вниз, в воду. Поплавайте немного под мостом, чтобы отыскать секретную комнату с оружием. Теперь найдите туннель в стене и плывите по нему до развилки. Поверните налево в канализационную трубу зеленого цвета, после чего окажетесь в отстойнике. Чтобы продолжить свое приятное путешествие по канализации, вам придется вылезть из зеленой жижи и через решетку в стене расстрелять червячков, краповатых светом энергетических проводов. Прыгните в воду и плывите в соседнее помещение между лопастями остановившихся турбины. Оказавшись на поверхности жи



аппарат за спичкой и на лазерные лучи на плече. Со своей прочной оболочкой, повышенной маневренностью и немалым аппетитом уничтожения он — просто воздушный укус на открытой местности!



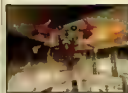
**Tank Commander** — командир танков. Специально разработанный тип суперроботов первого класса. Предназначен только для защиты своего города. Для того чтобы справиться с ним, заранее планируйте свои действия, а не идите напролом с базой наперевес.

Помимо обычных монстров вам иногда будут попадаться так называемые боссы — улучшенные роботы первого класса.



**Супертанк** — гусиный робот, оборудованный многоступенчатым во-

оружием и бесцеремонной пушкой. Всего на планете замечены два экземпляра: одного надо убить, второго найдите около ключа.



**Кибермех** — летящий робот, wyposażенный так же в несколько зенитных. Оборудован скорострельным пулеметом, лазерной пушкой и ракетной установкой.



**Робот-манипулятор Макрона** — восьмиметровый козел на двух гидромеханических ногах. В арсенале имеет два крупнокалиберных скоро-

стрельных пулеметов и запасное оружие: выстреливающие шаровые молнии (как и ваша беззуба).

На спине у него сидит его хозяин — Макрон, главный босс игры. Когда вы убьете робота-манипулятора, он самозащитно вступает в битву. Макрон выглядит как голова стреляющая мощным потоком электронных частиц, сконцентрированных в одном луче (как ваша энергетическая пушка), с руками, в которых он держит аналогичное оружие. Может стрелять шаровыми молниями.



**Tank** — танк. Очень мощным двуместный робот первого класса мощности, все манипуляторы которого, включая корпус, являются цельными титановыми. Вооружен тремя видами оружия: автоматом, скорострельной лазерной пушкой и ракетной установкой на плече, которые использует весьма произвольно. Так же оборудован компьютером, тестирующим при повреждении все системы робота. Не забывайте у него перед носом, этот металлический зверь способен «уплыть» вас в шквальном огне!

жи, на той стороне, отряхнитесь (от ко-го-то тут неприятно пахнет!) и идите по системе коридоров. В конце вы увидите лестницу. Стреляйте по трухлявой

гранаты и прочий нужный вам хлам. Дойдите до конца этого зала и нажмите на кнопку. Обойдите комнату и нажмите на кнопку на противоположной стороне. Вы открыли две двери в центральной по-мещении, где находится секретная комната. Зайдите туда, нажмите на красную кнопку и вы по-падете в тайник. Теперь идите в дверь с красным ас-тэмом значком

## Уровень — Security Complex

Сначала идите вперед в здание. На втором этаже возьмите красный ключ. Здесь вам пока делать больше нечего, так что вернитесь на предыдущий этаж

## Уровень — Detention Center

Вернитесь на улицу, где здания из серого камня, и зайдите в противоположную дверь. Пройдите по коридору налево — вы попадете в комнату с огромной решеткой в полу. Зайдите в дверь, и вы окажетесь у развилки. Если вы пойдете налево, то сможете незлобно линироваться и подправить оружие. Идите прямо — дойдете до лифта. Поднимитесь на нем и нажмите на клавиатуру компьютера. Теперь возвращайтесь в линозо Security Complex.

## Уровень — Security Complex

Идите направо в пещеру в скале. По пути нажмите на пульт управления мостом через лаву. Спуститесь в под-земелье и зайдите в дверь.

## Уровень — The Torture Chamber

Идите прямо, пока не попадете в помеще-ние с кнопкой в полу. Сразу за ней лифт. Вы можете сразу спуститься на лифте или же сходить к тайнику, который находится на улице справа, в закутке. Внизу — два коридора. Чтобы не запутаться встаньте спиной к кнопке лифта и идите в тот коридор, который будет справа.

Вам нужно спуститься сначала по одной лестнице вниз, а потом по другой (она находится сразу за поворотом направо, не пропустите ее). Теперь зайдите в дверь справа, и вы попадете в тюремный отсек. Идите вдоль камер до конца и поднимитесь на лифте. Для того чтобы то-стать CD-диск (играет роль ключа), нажмите на кнопку справа.

Идите в проход налево, нигде не прыгая и не па-

дая. При этом вам на пути должна встретиться всего одна дверь. Вторую же вы откроете CD-дискон Попав в помеще-ние с камерами пыток, прыгните вниз. В двух крайних камерах есть отверстия в полу, вам нужно прыгнуть в одно из них.

Через диафрагму-водозборник залезьте в канализацию и плывите по трубе до помеще-ния с крестом-автоматом, предназначенным для пыток. Нажмите на пульт управления, возьмите ключ слева от креста и идите в дверь. Перед вами компьютер с клавиатурой. Нажмите на нее и идите в дверь, находящуюся справа. Пройдите мимо одной двери и войдите во вторую. Идите прямо на следующий уровень.

## Уровень — Security Complex

Идите по дорожке, нигде не прыгайте и не отклоняйтесь на посторонние двери и проходы, пока не окажетесь на улице. Вы должны зайти в дверь, рядом с которой является убитый космичес-кая шлюпка

## Уровень — Guard House

Идите мимо камер до конца помеще-ния и поднимитесь на лифте на второй этаж. Идите в коридор. Напротив лестницы есть проход в секретную комна-ту, который откроется только после того, как вы взорвете бочки. Теперь спускайтесь по спиральной лестнице и выходите на улицу.

Если вы хотите поинтереситься кое-каким оружием, то прыгните в воду. Там вы увидите два прохода. Один из них приведет вас к двери с выломанным полом. Полейте туда — там секретная комната. Второй проход выведет вас наверх, туда, откуда вы пришли.

Если вам не нужны никакие тайники, идите в дверь прямо. Спуститесь по первой лестнице и сразу поверните на лево, пройдите еще две лестницы и из помеще-ния, в котором вы оказались, снова поверните налево и пройдите и спуститесь по лестнице. Идите по дорожке на улицу. Поднимитесь по лесенке на возвышение и в стене под окном нажмите кнопку. Откройте дверь — идите туда и на втором этаже возьмите ключ-пирамиду. Теперь ваша задача возвратиться обратно и из этого уровня.

## Уровень — Security Complex

Вернитесь на этот эпизод к тому месту, где на улице три прохода — две двери и пещера, а также большая арка. Для этого ныряйте из двери, около которой ле-жит космическая шлюпка, идите в проход прямо. Дойдите до конца, откройте дверь и вы попадете туда, куда нужно. Идите налево в огромную каменную арку. Спуститесь вниз и выходите на улицу к большой каменной пирамиде. Вставьте ключ и спускайтесь на лифте.

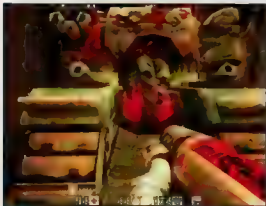


книжке, икряпышеш прохода, и про-должите свое восхождение. В верхнем помеще-нии вы наткнетесь на лифт, который отъезжает вас к кнопке, открывающей большую дверь.

## Уровень — Detention Center

Спустившись на лифте, идите в любом направлении на улицу. Там вы увидите здоровую дверь (не стучитесь в нее — она открывается специальным элек-тронным ключом-микросхемой). Спуститесь по лестнице и возьмите в помеще-нии синий ключ-микросхему. Откройте дверь. Вы попадете в небольшо-е помеще-ние, все пути из которого ведут на улицу, где здания отделаны се-рым камнем (кстати, хорошо запомните это место, вам не раз придется сюда возвращаться).

Перед вами три двери. Для начала идите в левую. Держите правое — и вы увидите значок Quake за ладерными ограждениями. Чтобы их убрать, нажмите кнопку в помеще-нии справа. Собирайте там все, что сможете, и идите в зал с тюремными камерами. Откройте камеры и убейте замученных солдат-о-д-ноподдан — они вас об этом сами про-сят. От их трупов останутся патроны,







В помещении найдите еще один лифт и зайдите в него.

### Уровень — Grid Control

Теперь вам предстоит узнать, что такое настоящая охранная лазерная система. Идите вперед по лестнице в дверь. Любая дорога приведет вас в зал с синими лазерами. Пройдите его до конца и поднимитесь на лифте.

Уничтожьте всех, кто попадется вам на этом этаже, тогда откроются двери в центральное помещение, где на тракторе разбейте боса. Убейте его и прыгните в отверстие в полу, которое после него останется. Спуститесь в подземелье, где стоит главный протонный реактор. Поднимитесь на лифте, нажмите кнопку и стреляйте по голубому кристаллу рядом-другой (не попадите под воздействие его лучей). Когда все равняет, идите в дверь прямо к столбу с надписью EXIT.

### Четвертый этап — Mine

#### Уровень — Mine Entrance

Выйдя из этого помещения, идите мимо большой двери дальше, в проход. Когда дойдете до моста над лавой, встаньте у красных автоматов слева от входа и посмотрите вперед и вниз — вы увидите металлический выступ. Спрыгните на него. В помещении отщипните лестницу и поднимитесь по ней. Войдите в дверь — вы очутитесь в просторном помещении. Ни в коем случае не прыгайте вниз, а идите налево в проход (на улицу). Обойдите полукруглую стену слева и спуститесь по лестнице вниз. Пройдя сквозь две двери, вы попадете в следующий эпизод. Кстати, под водой можно найти кое-что нужное.

#### Уровень — Upper Mines

Идите в туннель слева, и он приведет вас к камнедробилке. Справа, в маленькой пещерке, вы найдете почти не использованную базу. Теперь поднимайтесь на лифте.

Перед вами большая яма. В ней лежит кой-какое вооружение. Если вы хотите

взять его, прыгайте в яму, а затем — в отверстие над камнедробилкой, причем делать это надо, прицеливаясь к ее краю, наиболее удаленному от середины этой дыры (и все время держите F). В крайнем случае, если вы все-таки учурадились попасть под дробилку, но вам удалось остаться живым, то под мостиком-дорожкой найдете аптечки.

От ямы идите коридорами, пока не попадете на улицу. Вам нужно направо в пещеру. Придется попутеть, уворачиваясь от огнестрельных пушечек, пока не вырубите их простым нажатием на кнопку в полу, на противоположной стороне. Идите по коридорам, пока не попадете в большое помещение, похожее на кратер вулкана. Никогда не сворачивая, спуститесь вниз, перейдите мост и в комнате включите гидравлическую систему. Теперь возвращайтесь к началу моста, поднимитесь по пандусу и поверните в проход налево. Нажмите кнопку в полу — вывонитесь мост. Перейдите его и поверните направо. Коридоры выведут вас на улицу к выходу из пещеры.

Теперь спуститесь вниз по лестнице и зайдите в проход справа. Спуститесь на лифте — и вы окажетесь у двери на

#### Уровень — Borehole

Перед вами два прохода. Левый ведет к большой П-образной платформе-лифту. Вы же пока идите прямо по коридорам. Спустившись по длинной лестнице, вы попадете в помещение с шестиугольным отверстием в полу. Зайдите за лестницу, взорвите бочки и вы найдете тайник. Продолжайте свой путь по коридорам, пока не дойдете до комнаты со вращающимся механизмом. Включите две кнопки, чтобы механизм заработал, и возвращайтесь в начало эпизода.

Зайдите на П-образную платформу и спуститесь на один ярус вниз. Идите в проход.

#### Уровень — Drilling Area

Идите по коридорам до самого конца. В последней комнате вы увидите ры-

чаг. Включите его и возвращайтесь к П-образной платформе.

Спуститесь еще на один ярус вниз и идите в продолжение эпизода Drilling Area. Чтобы открыть проход в подмеле, разнесите два красных энергетических проводника по бокам. Спуститесь вниз. Пройдите до первого поворота туннеля. На повороте выстрелите в трещину в правой стене, чтобы попасть в тайник. Идите дальше по ходу туннеля до конца. Там вы увидите лазерный бур. Включите его и прыгните в прорезанную им дыру.

#### Уровень — Lower Mines

Красиво, не правда ли? Нажмите рычаг на той стороне и поднимитесь на какой-нибудь платформе вверх. Сразу спрыгивайте на пол.

Теперь идите в правый проход (тот, который уже), все время придерживаясь левой стены. Дойдя до конца, спрыгните вниз на железную платформу, торчащую из стены. Идите по металлическому коридору до рычага. Нажав на него, посмотрите, что вы сделали с безыммонстром внизу!

Прыгайте туда и включите лазерную пушку. Когда она пробьет отверстие в стене, идите туда. Справа вы увидите оружие, но как только вы возьмете его, на вас, проломив скалу, набросится бульдозер с шипастым ковшом. Погнаться за бегу придется к правой стене так, чтобы заскочить в проход. Идя по мостику, не упадите! В конце коридора будет лифт, который доставит вас ко входу в другой эпизод.

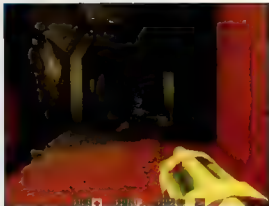
#### Уровень — Drilling Area

Идите по мосту, а затем по коридору до конца. Там вас ждет грузовой лифт, который увезет вас с этого уровня.

### Пятый этап — Factory

#### Уровень — Receiving Center

Выйдя из первого помещения, поверните налево. В закутке вы увидите кнопку — нажмите на нее и прыгните в открывшийся колодезь. По красной



трубе вы попадете в зал, загроможденный лавой. Спрыгните на площадку вниз и нажмите кнопку. В вашу сторону опустится мост, по которому вы радостно перебежите на другую сторону и включите механизм, открывающий заслонку вниз, чтобы спустить лаву из бас сейна.

Спуститесь вниз и нажмите кнопку. Далее — обратно на лестницу, в правый коридор, который и приведет вас ко входу во вторую красную трубу (нузю будет прыгать). Поднявшись по лестнице, идите в коридор и нажмите там кнопку. Вернитесь к выходу из трубы. Теперь в этом помещении заработали лифты.

Поднимитесь на лифте и спрыгните на другую сторону (советую ехать на среднем). Поверните налево и идите в дверь. Пройдите мост и откройте дверь, нажав кнопку. Лавы по бокам выключились, и вниз под мостом вы можете найти тайник. Вернитесь к началу эпизода. Вы увидите там дверь, в которую еще не ходили вам туда.

Рядом со взорванным мостом находится решетка, между прутьями которой вам и надо проскользнуть. Оттуда поднимитесь на лифте и идите направо в дверь.

## Уровень — Processing Plant

Это один из самых кровавых эпизодов игры. Здесь проигнорированы уничтоженные лавой с целью дальнейшей их переработки в роботов-монстров.

### Эпизод — Death Match (секретный)

Вы можете попасть на этот эпизод, набрав с консоли код — `map fast3`. Здесь нет никаких монстров, но на протяжении эпизода длится всего 30 секунд. За это время вы должны собрать все оружие и здоровье, которое только сможете унести. Прямо перед собой вы увидите табличку, где отсчитывается секунды. Справа и слева от него две двери, а в полу — кнопки. Если вы нажимаете на них, то двери будут временно заблокированы и вы не сможете забрать оружие, которое находится за ними. На лифте вы можете подняться на второй этаж: там также находится оружие.

Поднимитесь по винтообразной лестнице и нажмите на кнопку. Спустившись, идите в проход, где отключились закрывающие засеры.

Поднимитесь на кроватном лифте вверх, но не на самый верх. Сойдите на подлупу. По мостику полойдите к двери, за вами находятся две кнопки, отрывающие ее.

Если у вас много жизни и вы хотите зайти в секретную комнату, то, войдя в дверь, спрыгните налево в лаву, а потом быстро вылейте на берег.

В этом помещении вы увидите две трубы, из которых сыплются человеческие останки. Ваша задача — отключить первый из механизмов убийства, и чем быстрее — тем лучше. Но имейте в виду, что каждый раз после нажатия кнопки одного из лавских механизмов пол будет вибрировать, так что вам лучше в этот момент отойти подальше от ванн с красноватой жидкостью (кислотой), а то, потеряв устойчивость, просто можете туда сплывировать.

Слева от вас дверь, за которой находится первая камера этой глобальной мясорубки. Чтобы ее отключить, вам надо спуститься вниз и повернуть налево. В центральном сооружении есть дверь, за которой кнопка выключатель. Теперь поднимитесь обратно и идите не в ту дверь, из которой пришли, а в ту, которая левее.

Пройдя коридор, вы окажетесь в зале, где ползает лента транспортера. Вы должны переправиться на правую сторону, чтобы отключить кнопку.

Тут же находится лифт, который поднимет вас на другой этаж. Зайдите в дверь. Справа вы увидите проход и рядом лифт. Поднимитесь к кнопке и отключите конвейер с головами. Теперь идите в проход (в любую дверь), опять нажмите кнопку выключения. Напротив кнопки проход — идите туда и поднимитесь на лифте.

Поверните направо (по пути обратите внимание на кислотную ванну слева, вам еще придется сюда возвратиться), зайдите в дверь и отключите камеру из

бавления от смертников. Возвращаясь к кислотной ванне и по мостику перейдите на другую сторону.

Коридор приведет вас к очередной камере переработки. Нажмите кнопку и идите в следующий коридор. Спустившись на лифте, а потом пройдя через дверь, идите направо (на этом эпизоде вам уже нечего делать).

## Уровень — Receiving Center

В первом проеме вы увидите комнату с лаврами вниз (на случай, если вы упадете), и перемешающимися поверху столбами-площадками. Переберитесь с их помощью на противоположную сторону. Теперь — через дверь на большую спиральную лестницу. Спускайтесь и идите до конца. Во втором красном приборе от конца есть сенсор, стрелку по которому можно открыть секретную комнату. Чтобы попасть в нее, вернитесь немного назад — вы увидите ее за первым поворотом, справа. Далее — EXIT ждст!

## Шестой этап — Power

### Уровень — Power Plant

Да, уж, таких лентационных труб, ежедневно выбрасывающих в атмосферу этой планеты тонны радиоактивной лавы, вы никогда в жизни еще не видели. На этом уровне ваша конечная задача — грохнуть их реактор.

Полюбовавшись на красивое зрелище, прыгните вниз и возьмите красную электронную карточку. Теперь вам нужно быстро оббежать стену, чтобы попасть к лестнице (находится прямо напротив того места, где лежала карточка).

Идите в огромный зал. Справа красная дверь, слева, в углу, стоит несколько бочек, лаворах, которые, вы откроете проход в секретную комнату.

Идите в красную дверь. Пройдя коридор, вы попадете на улицу. Прыгните в трубу, из которой временами идет огонь, отыщите лифт, поднимитесь и идите в дверь.

## Уровень — The Reactor

Перед вами развилка. Сначала шагните в левый коридор и в красную дверь. Пройдя по коридору, вы спуститесь вниз, где за решеткой увидите CD-диск. Чтобы его взять, надо умертвить всех, кто вам встретится. Теперь возвращайтесь обратно к развилке и идите в другой проход.

Здесь тоже есть дверь. Проойдите через лазеры, поднимитесь на лифте и, пройдя немного по мостам, сидьте в лифт, который отвезет вас вниз.

Теперь идите налево в проход. Вы вышли к реактору. Нет-нет, не надо по нему стрелять, ваши действия не приведут ни к чему хорошему! И не пытайтесь поплавать в водичке под ним, это может отрицательно подействовать на ваше здоровье: во-первых, потому, что она применяется только для охлаждения реактора, а следовательно, это — кипятилок (но иногда, в охлаждающих помещениях, она бывает холодной), во-вторых, эта вода после реактора, значит — радиоактивная. Лучше просто идите в нижний туннель слева от двери, из которой вышли, а потом и в

## Уровень — Cooling Facility

Прягайте в трубу. Выйдя на улицу, нажмите кнопку слева и спуститесь в подземелье. Нырните в воду. Когда будете плыть, гадайте по сторонам. С правой стороны вы увидите лестницу, которая ведет вниз к секретной комнате. После того как, собрав оружие, поднимитесь обратно, вы приплывете в помещение, исполненное водой.

Поднимитесь на лифте и по коридорам пройдите в отделение с огромным лавовым поршнем. Откройте вентиль, запрыгните на поршень, вылезьте наружу и в комнате нажмите кнопку. Теперь, поднявшись с помощью маленьких работающих плунжеров на самый верх, идите коридорами к лифту. Он привезет вас на улицу.

Прягните в канаву с быстрым течением, которое принесет вас в комнату. Найдите ступеньки и спуститесь в под-

вал, где находится дверь на уровень The Reactor.

## Уровень — The Reactor

Пройдя по трубе, идите к реактору (как видите, воды в нем уже нет). Вам нужно войти в открытую дверь с желтым обрамлением. Идите до тех пор, пока не осядете в помещении с красной дверью справа и проходом вперед. Вам — в проход. Выйдя на улицу, спрыгните вниз и идите в проход до колодца с решеткой и зеленой жижой. Прыгните в колодец.

## Уровень — Toxic Waste Dump

Идите вперед по коридору, пропитанному ядовитыми газами, пока не увидите на «свежий» воздух. Поднимитесь на лифте и идите в дверь. Зайдя, обратите внимание на решетку в стене слева. Если вы грохнете женщину-хиборга на втором этаже или самого крутого робота (на вашем уровне сложности), то эта решетка откроется.

Поднимитесь на лифте на третий этаж. Идите на улицу по коридору. Выйдя к лабиринту коридоров под открытым небом, идите в первый слева и нажмите там кнопку (за решеткой слева). Напротив, в полу, откроются люковые двери огромного люка. Как всегда, прыгните туда и идите по туннелю на новый уровень.

## Уровень — Pumping Station 1

По любому коридору отправляйтесь к лифту. Он привезет вас в помещение, из которого вы понаде в зал со множеством больших труб. Посмотрите на трубы прямо от входа. В одной из них трещина. Если вы выстрелите в нее, то можете отправиться на экскурсию по секретным комнатам, а вернетесь (немного поплывав) в те же помещения. Из зала с трубами идите дальше в помещение с двумя большими насосами. Нажмите на кнопку, чтобы включить насосную станцию, и идите в дверь.

## Уровень — Pumping Station 2

Идите по дороге до самого конца. По пути обратите внимание на дверь слева

(рядом с ней синяя точка) — вам придется к ней вернуться. В помещении с насосом включите кнопку на стене и вклините все бочки. Под ними будет отверстие в полу, куда вы и должны прыгнуть.

Спрыгните со скалы. Если вы выстрелите в нее, то откроется проход к тайнику. Встаньте к скале спиной и идите налево. Поднявшись на лифте, возьмите в комнате синюю электронную карту. Если же потом вы пойдете направо, то найдете там много ценных вещей.

Возвращайтесь к двери с синей точкой. Перед вами лужа с ядовитой зеленой жижой, которую вы должны переплыть (когда будете плыть, нырните — внизу тайник). Чтобы взять защитный костюм, сойдите направо. Костюм лежит в небольшом проходе под лестницей. Возвращайтесь к первой луже и идите в дверь.

## Уровень — Toxic Waste Dump

Дойдите до места, где вы, от входа, будете отделять бассейны с кислотой. Слева есть кнопка, включающая мост. Пройдя для препятствия на дороге, после коридорчика, посмотрите направо. Там дают защитный костюм, чтобы вы могли сплывать в кислоту и искать там что-нибудь стоящее. Если же вам ничего не нужно, то перепрыгните заграждение и идите в первый поворот налево. Затем по мосту к двери — и все!

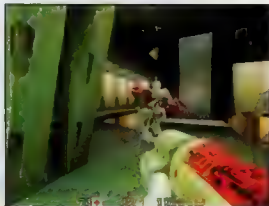
## Уровень — The Reactor

Быстрее бегите к реактору: если он сейчас рванет, то не видеть нам нового уровня как своих ушей! Рядом с ним лифт, который привезет вас на следующий уровень (если путь к нему еще не проломлен, то немного подождите — все вам будет).

## Седьмой этап — Big Gun

### Уровень — Big Gun

Ни в коем случае не ходите налево, в шахту лифта — убьют! Лучше — прямо в тихое место, в зал с боевым лазером. Им управляют через спутник, на кото-



ром установлено параболическое зеркало, позволяющее отражать смертоносные лучи в любое место. Вам нужно испортить всю лазерную установку.

Войдя в зал, посмотрите налево и хорошо запомните эту дверь — вам нужно будет сюда вернуться. А пока вам нужно в дверь прямо. Потолкайте ее — не открывается, но зато появилась муха-босс. Убейте ее, и замок откроется.

Идите по любому коридору до конца. Можете полюбоваться видом, открывающимся из окна. В комнате отыщите кнопку и нажмите ее.

Теперь не лезайте, бегите к началу уровня в дверь, которую должны были запомнить. Спуститесь вниз и прыгните в стартующую в космос шлюпку!

## Восьмой этап — Hangar

### Уровень — Outer Hangar

Поздравляю: вы опять вышли живым из опасной ситуации, и ваша космическая шлюпка не потерялась в космосе и дождина бравого солдата (то бишь нас) по адресу.

Для начала топайте в дверь, в там посмотрим. Если вы всей душой жаждете испортить врагу настроение, то на секретном уровне вы сможете вывести из строя то самое параболическое зеркало на космическом спутнике. На этот уровень вы попадете, если прыгнете с моста вниз (там же вы найдете кучу секретных комнат) вначале спуститесь под воду и пощипайте там работающую турбину. Справа от нее вы найдете энергетический проводник, который надо разбить. Далее плывите на поверхность и, выйдя на металлический берег, прыгните опять, но уже в колодец с водой. Проплывите по туннелю, и охладитесь между скалами, рядом с лестницей и входом в одну из стен. Там находите телепортатор и

### Уровень — Comm Satellite (секретный)

Вы на спутнике. Естественно, чтобы вас не вынесло в открытый космос, надо бы вам закрыть воздушные ворота шлюпки, в котором стоите. Для этого нажмите на клавиатуру компьютера.

Поднимитесь на лифте и идите по второму этажу. Вам придется долго идти по коридорам, мимо большого прохода, закрытого защитным полем, через две д

ри к лифту. Поднимайтесь на третий

Вы увидите слева большую колонну, заполненную водой. Обойдите ее по коридору с другой стороны и нажмите кнопку в полу. Сзади откроется светящийся экран — расстреляйте его.

Вскоре потухнет свет. На ощупь продвигайтесь к двери справа (вы проходили мимо нее, когда шли по коридору к колонне) и шагайте по коридорам, пока в левой стене не увидите светящийся проход.

Вы выйдете в большой зал, где наверху висит зеркало. Убив монстра, посмотрите на потолок. Вы увидите четыре кнопки — нажав на которые, можно от

править зеркало в глубокий космос. Воспользуйтесь уменьшенной гравитацией, чтобы это сделать. Ни в коем случае не подходите близко к ямам, над которыми расположены кнопки — вы сами улетите в космос. Чтобы успешно справиться с задачей, встаньте на платформу под кнопкой и нажмите клавишу прыжка. Вы плавно поднимитесь (кнопка выключится), затем спуститесь. И так четыре раза. Проводник изломом улетает в космос, выходите в дверь, из которой вошли, и поверните налево. Отсюда вы уж точно придете к телепортатору.

### Уровень — Outer Hangar

Выйдя из телепортатора, снова нырните в воду и по трубе доберитесь до другого берега. Идите в дверь и поднимитесь на второй этаж. Пройдите на улицу и нажмите кнопку в полу справа от входа. Идите через мост в следующее здание. В единственной комнате вы увидите кнопку, нажать которую можно, только держа в руках голову командира танков (Commander Head). Чтобы ее добыть, идите в дверь слева.

### Уровень — Research Lab

Чтобы открыть дверь, вам надо включить компьютер, установленный справа. После идите по коридору, пока не прыдете к развилке в виде буквы Т. Чтобы завладеть синим электронным ключом, идите в желтую дверь, по дороге включив компьютеры и смотря, что получится.

Теперь возвратитесь обратно к развилке, идите в другую дверь и спуститесь на лифте вниз. Выходите и, пройдя коридор, поверните в первый проход налево. Там выключите компьютер, выйдите оттуда и, не заходя в противоположную дверь красного цвета (которую вам обязательно надо запомнить), идите дальше по коридору.

В левой стене (относительно прозрачного моста) нажмите две кнопки и возвращайтесь назад, к красной двери. За ней вас ждет лифт, который привезет вас к голове командира танков.

Как ни трудно было ему расставаться со своей головой, она все-таки наша, и теперь у вас проблема отнестись ее по назначению. Вернитесь на предыдущий этаж.



## Уровень — Outer Hangar

Нажмите на кнопку и идите в дверь, у которой выключилось защитное поле.

## Уровень — Inner Hangar

Спуститесь вниз по лестнице. Найдите широкую дверь и пройдите через шахтовую камеру в помещение с вращающейся турбиной. Пройдите на турбину так, чтобы вы выдуло вверх потоком воздуха. В этой комнате выключите турбину, нажав на клавиатуру компьютера. Теперь прыгните вниз, в эту самую турбину. Оттуда пройдите в комнату с кнопкой и, нажав ее, прыгните вниз, в воду. Смотрите, чтобы вас не смолотило лопастями.

Выйдя из воды, идите в проход. Вы попадете в помещение с огромными плавающими тумбками. С помощью первой и второй вы доберетесь до первой кнопки, а с помощью второй и третьей — до второй. Теперь ваша задача — попасть на лифт, спускающийся с потолка. Воспользуйтесь третьей тумбой и мостиками справа.

Пройдя по коридору, прыгните вниз по огромным зубчатым колесам. Доберитесь до лесенки, поднимитесь по ней и идите в проход. По коридору вы придете к большому круглому помещению, заполненному водой. Спрыгните вниз и нажмите в полу кнопку выдвижения моста. Зайдите в проход, нажмите там кнопку и по выдвинувшейся лестнице вернитесь на второй этаж.

Перейдите по мосту на противоположную сторону, поверните налево и поднимитесь вверх на скоростном лифте. Из комнаты с рычагом открывается великолепный вид на шахту. Нажмите на рычаг до упора — включатся закрывающиеся створки шахты. Теперь идите в дверь.

## Уровень — Launch Command

Сразу идите в дверь справа. Вы увидите до зала с огромным цилиндром в центре, заполненным водой. Идите в любую дверь — эти помещения одинаковы и сообщаются между собой через второй этаж. Поднимитесь на лифте, и вы

увидите перед собой вентиль. Крутите его. Теперь идите по любой дорожке прямо, через зал с центральным насосом, и в таком же помещении крутите второй вентиль.

Вернитесь в зал с центральным насосом. Там есть еще две двери, в которые вы пока не заходите. Обратите внимание: с одной стороны цилиндр совершенно глухой, а с другой имеет два прозрачных окошка. Идите в дверь со стороны глухой стенки цилиндра. В этом помещении справа и слева есть два лифта, которые доставят вас к вентилям. Вы должны покрутить их. Напротив входа вы увидите дверь, закрытую защитным полем — вы вернетесь сюда в самом конце эпизода.

Идите к центральному насосу и в противоположную дверь. В помещении уничтожьте два экрана с пультами управления справа и слева. Теперь идите к двери, которая была закрыта защитным полем.

## Уровень — Outlands

К цели вашего путешествия пульт управления воздушной бомбежкой ведут две дороги: по земле и по воде. Добравшись до него может даже младенец, так как заблудиться там невозможно. Поэтому возьмите пульт и идите дальше, пока не придете к нескольким зданиям. Вам нужен домик с синим куполом. Вставьте пульт управления воздушной бомбежкой справа и срывайтесь с него подальше. После налета идите в проход рядом с домиком с синим куполом. Нажмите на кнопку и идите.

## Девятый этап — City

### Уровень — Outer Courts

На улице ваша первая задача — найти кнопку, открывающую ворота. Для этого поверните налево. Там вы увидите пологий скальный выступ. Идите по скале направо, пока не дойдете до кнопки в полу. Наступите на нее. Если вы хотите зайти в секретную комнату, пройдите по скале к сооружению, из

которого вышли — кнопку хорошо видно сверху. Включив ее, вернитесь в это сооружение — там и находится тайник. Теперь идите в открывшиеся вертикальные ворота. Не забывайте об опасности: перед воротами сделан специальный мост через яму, который может открыться под вами в любую секунду! Пройдя дальше, в помещении вы увидите проходы налево и прямо.

Идите налево, проплывите там под водой до самого конца. Чтобы открыть решетку в трубе, взорвите ее. Поднимитесь по лестнице и возьмите специальный аппарат с лазерным диском, предназначенный для сбора нужных данных — Data Stripper (сборщик информации). Справа от охна, где хранится лазерный диск, в стене есть секретная дверь. Стрельните по ней и откроется закуток с кнопкой в полу. Нажав на кнопку, бегите обратно в большое помещение, где выдвинулся мост к куче оружия и патронов. Потом прыгайте в воду и плывите обратно. В конце, под водой, вы увидите два лифта. Поднимитесь на том, что слева от вас, и идите по коридору в дверь.

### Уровень — Lower Palace

На лестнице стоят бочки. Взорвав их, вы откроете в стене секретную дверь. Идти к нашей цели вы можете двумя путями: через эту дверь или через нормальный выход из этого помещения. Но имейте в виду, что только нормальный путь приведет вас к конечной цели — новому эпизоду. Так что советуем оставить изучение секретных комнат на потом.

Идите по дороге, пока не придете к двери, закрытой красным защитным полем. Открыть ее можно, нажав кнопку в комнате рядом. Пройдите немного вперед — и вы окажетесь около фонтана. Из секретной комнаты тоже можно выйти к фонтану. Для этого, поднявшись по второй лесенке, поверните на право и выйдите через маленькую железную дверь. Поверните налево и вы окажетесь около фонтана.





В фонтане находится сюрприз. Достать его вы сможете, стрелянув по рисунку-роже за ним и по такой же роже сзади

Встаньте спиной к фонтану. Вы увидите два коридора с красными коврами и дорожками. Идите в темный, в конце которого окажется в большом помещении с компьютерами внизу. Идите по красной дорожке налево в дверь, которая приведет вас к лифту и в следующий уровень.

## Уровень — Upper Palace

Перед вами небольшая комната с красивым кристаллом между двумя закрытыми проходами. Для начала вам надо идти в правый. После огромной комнаты вы попадете в коридор, где вас будут обстреливать четыре в ряд стоящие пушки. Чтобы отключить их на время, нужно выстрелить в сенсор сверху над пушками.

Стоя на повороте, обратите внимание на зазор между стеной и полом. Если вы прыгнете туда, попадете в секретную комнату. Имейте в виду — внизу лава.

Пройдя через маленькую дверку, вы окажетесь под лазерной установкой. Идите в дверь слева и нажмите на столбе кнопку.

Теперь возвращайтесь обратно к синему кристаллу в начале уровня и идите в левый проход. Поднимитесь на лифте, пройдя мимо такого же кристалла и сверните в первый поворот направо. Пройдите по коридору и сверните в левый поворот.

У лазерной установки возьмите CD диск и идите назад в дверь, из которой только что вышли, но не по коридору, а в дверь прямо. Там спуститесь на лифте на самый нижний уровень. Выйдите из лифта, спуститесь по лесенке, идите по коридору вниз и вниз, пока не дойдете до двери, ведущей на следующий уровень.

## Уровень — Lower Palace

Включите кнопку в маленькой комнатке и выходите к главному компьютеру. Активируйте сначала правый, а потом левый компьютер. После этого нажмите на клавиатуру центрального компьютера и возьмите Data Spiller. Теперь возвращайтесь на уровень Upper Palace.

## Уровень — Upper Palace

Вернитесь к тому месту, где взяли лазерный диск (у лазерной установки). Перепрыгните в небольшой проход и нажмите там на клавиатуру компьютера. Выйдя отсюда, топайте в дверь направо и, никуда не сворачивая, придете к компьютеру, которым и включите Рядом в помещении опустится мост через лагу. Идите по нему к выходу.

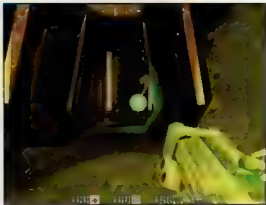
## Десятый этап — Boss

### Уровень — Inner Chamber

Идите вперед, в любую сторону, и придете к двери. Естественно, попробуйте ее открыть. Не пугайтесь, это только начало. Идите по коридору дальше, а в конце поднимитесь на лифте. Пройдя дверь, увидите перед собой за защитным полем лифт. Чтобы снять защиту, нажмите две кнопки, которые находятся в проходах справа и слева от лифта. Поднявшись на лифте, вы увидите четыре кнопки: две на полу и две в стене. Начните с тех, что находятся на полу. Нажав на все кнопки, поднимитесь на постамент телепортатора. В сознание придете уже в космосе.

### Уровень — Final Showdown

Идите по любому коридору до лифта. Наверху, в зале, вы встретите огромно-



го монстра на козлиных ногах. Но не радуйтесь, это не Макрон, а его робот-манипулятор (сам же Макрон, немного поменьше и не такой крутой, сидит у робота за спиной).

Сначала вам придется разрушить робота. Бить его лучше чем-нибудь типа баулки А Макрона — тем, что хорошо может оглушить (двустволка, гипербластер, баузка и т. д.).

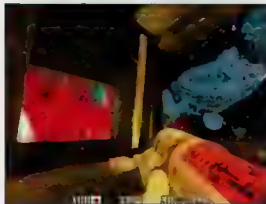
Имейте в виду, что в этом огромном зале имеется подпольный склад с патронами и оружием (в полу есть кнопки и двери: нажав кнопку, бегите к двери с противоположной стороны). Там же есть секретная фотогалерея: напротив кнопки, в коридорчике, вы найдете трещину в стене. Из галереи вы можете попасть к бассейну с приколом.

Чтобы наконец вернуться домой, на Землю, вернитесь к началу этого уровня, отыщите открытую спасательную шлюпку — и вперёд!

Роман Облизин и Evil Laugh

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»



# LORDS OF MAGIC

Разработчик Impressions  
Издатель Sierra  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр пошаговая стратегия +  
+ сражения в реальном времени  
Рейтинг ★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95  
Процессор — Pentium 100 (рекомендуется 133)  
Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)  
Видеоплата Windows 95-совместимая, поддерживающая 32 000 цветов при разрешении 640 x 480  
Звуковая плата — Windows 95-совместимая  
Необходимый объем на жестком диске — 135 Мб + минимум 100 Мб, зарезервированных под «виртуальную память» (для полной установки рекомендуется 360 Мб + 200 и более Мб для «виртуальной памяти»)  
Привод CD-ROM — четырехскоростной (рекомендуется двенадцатискоростной)  
Игра занимает один CD  
Возможна игра нескольких человек через модем, нуль-модем, локальную сеть IPX или Интернет

Данная игра является в некоторой степени продолжением известной экономической и военной стратегии *Lords of the Realm*, выпущенной фирмой Impressions в далекое 1994 году, а в большей степени — ее второй части, изданной Sierra в конце 1996 г. Приостановив на некоторое время работу над этой серией, разработчики решили полностью переработать структуру игры и изменить сюжет. Взяв за основу всегда популярный мир фэнтези, снабдив игру эпической легендой и детально переработав графику, они создали *Lords of Magic*.

Концепция игры сильно напоминает оригинал, а игровой процесс ближе ко второй части *Lords of the Realm*, с сильным влиянием *Heroes of Might and Magic* и *Master of Magic*. Основным достоинством игры является неплохое совмещение пошагового режима во время действий на стратегической карте и сражений, происходящих в реальном времени. Это делает игру достаточно размеренной и глобальной, всегда есть время подумать и воплотить в жизнь любой стратегический план. В то же время, сражения в реальном времени не



дают игре затянуться, делают ее более живой и интересной.

В графическом плане игра смотрится очень даже неплохо. Все действие происходит на трехмерной карте, с горами и впадинами. К сожалению, ее нельзя вращать, что, впрочем, не столь уж важно. Главное, что трехмерными стали и сражения. Местность и фигуры героев выполнены достаточно четко и красиво благодаря 16-битной палитре. Ландшафты весьма разнообразны и радуют глаз. Конечно, до красот *Myth* данный мир не дотягивает, но все равно выглядит впечатляюще.

Особую атмосферу придают игре музыка и звук. Существует много разнообразных мелодий, созданных специально для каждой расы и случая, от лирического баллада лесных эльфов до боевых гимнов и маршей варваров. В звуковом сопровождении используется принцип «интерактивной карты», когда вы слышите звуки, соответствующие тому, что происходит вокруг ваших войск (похоже на то, как это было в *Heroes of Might and Magic 1/2*).

Но графика и музыка являются лишь только частью того, что переработали в структуре *Lords of the Realm* разработчики. Изменения коснулись и стратегического управления. Менеджмент ресурсов стал гораздо проще и здорово напоминает *HM&M2*. Хотя сохранились некоторые специфические черты, присущие оригинальной серии. Так, например, крестьяне теперь именуется сторонниками (Followers), что, в принци-



пе, не меняет их сути — как всегда, вы либо отправляете их на производство ресурсов, либо вербуете в армию. Дипломатия все так же сводится к банальному принципу «задабривания» противника подарками, а цель — к уничтожению основного врага, коим на этот раз становится темный маг по имени Балкот (Balkoth). Действительно изменились лишь сражения, реализация которых очень напоминает безызвестный Myth. К большому сожалению, игре присущ и целый ряд недостатков. Нереализованные функции, явные недоработки в интерфейсе и чисто игровые несоответствия уходят на второй план, когда речь заходит о быстродействии. Любое событие вызывает судорожное «шеление» жесткого диска, загрузки игры или экрана сражения приходится ждать минутами — объем swap-файлов просто огромен. Это просто убивает большинство пользователей, которые отказываются играть в то, что «тормозит» на любой (повторяю, на любой) машине. И дело тут не в скорости нашего компьютера, а скорее, в быстродействии жесткого диска. Конечно, со временем на сервере Sierra появились патчи, сокращающие время и устраняющие ряд других недостатков,



но разве у всех есть быстрый и стабильный доступ в Интернет?

Несмотря на то, что в игре много недостатков, **Lords of Magic** удалась. Конечно, игра получилась «сырой», но от этого она не становится менее захватывающей и интересной. Для *Impressions* это явный успех. Только вот станет ли игра хитом — вопрос очень даже спорный

## Легенда

В каждом мире есть свои предания, в которых повествуется о тех днях, когда он был мизантропом. Они передаются из уст, от отца к сыну. И, как это ни печально, история превращается в легенду, события Великих Времен обрываются мифами. И новое поколение, усиленное ароматом мирной жизни, забывает о грандиозных битвах прошлого, о том, кто был их реальным врагом. И вместе с тем они забывают об очень простой и, одновременно, очень важной истине — история имеет «внутреннюю» повторяемость.

Мир менялся, менялся его форма и структура. Но Бесконечные существовали всегда. Даже тогда, когда не было самой Вселенной, когда всем владела Пустота, они уже сражались между собой. Их было четверо, и они были всем и ничем одновременно. Само слово «бесконечность» было бессмысленно в те далекие времена. Лишь эта Четверка продолжала вечную битву. И их вражда

завела их в ловушку, которую они сами себе подготовили. Они не знали самого главного: энергии, которой они сражались, была энергией Жизни. И постепенно, шаг за шагом, мир становился похожим на тот, который мы видим до сих пор. Первичная энергия создавала современную Вселенную с миллиардами планет и солнц. Пустота стала заполняться, стали образовываться галактики. Но постепенно происходило еще и то, что впоследствии решило судьбу не одного мира — начала исчезать сама Бесконечность. Четверо, продолжая ожесточенную битву, не заметили этого. Их нельзя было убить, их можно было остановить лишь одним способом — лишити безграничности, придать им форму. И их же Первичная энергия создала для них тюрьму в мире, который позже получил название Урак. И именовались с тех пор Бесконечные Землей, Водой, Огнем и Воздухом.

Через тысячи веков та же сила создала на планете жизнь. Единственной расой, господствующей в этом мире, были первые Гиганты, избравшие своими богами Четвѳре стихии. Со временем разделились они на кланы, и бывшие Бесконечные, воодушевленная своих крепцов, повели народы в сражение. И началась новая битва, длившаяся тысячами лет. Но, вместе с тем, странные события стали происходить на поверхности Урака. Гиганты, вовлеченные в борьбу, стали убивать всех по-

ряд, подчиненные новой силе — энергии Смерти.

И битвы стали настолько кровавыми, что все больше и больше Гиганты погибали в сражениях. Тогда Бесконечные, забыв о давней вражде, объединились в Великий Союз. Они раскрыли свои души и дали оставшимся Гигантам знания. Но те не смогли применить их для спасения своей расы, и, как единственный выход, решено было создать новых, пусть не идеальных, но способных сразиться с Тьмой народы. Так появились люди, гномы, эльфы, халфлинги и другие создания. Образовалась вторая Великий Союз, и через кровь и страдание им удалось изгнать Тьму.

Так начались века мирной жизни и процветания. Великие сражения стали угасать, а народы забыли свои предания и предостережения прошлого. Снова образовывались кланы, но теперь их становилось больше. Первичная энергия напомнила о себе, и появились религии Жизни и Порыва. Но были и те, кто, не поверив рассказам предков, добровольно встал на сторону Тьмы. Они создали кланы Хаоса и Смерти. Этот не преминул воспользоваться Голгот (Golgoth), Властелин Тьмы. Он воззвал к повелителю клана Смерти, черному магу лорду Балкату, и предложил ему сделку. Заточенный древним проклятием, Голгот не мог появиться на поверхности Урака в своем реальном облике до тех пор, пока не будет полностью уничтожено то, что было Первичной энергией. Он наделил Балкота невиданной мощью, подчинив ему все силы Тьмы. В обмен на это лорд стал глазами и ушами Голгота в мире Жизни.



И вновь, как в древности, началась великая война. С той лишь разницей, что времена Великого Союза прошли и объединить кланы будет очень непросто. У народов нет общего врага — не все знают, кто стоит за Балкотом, а в древние времена верите только вы. И лишь вы, повелитель одного из одного из великих кланов, осознаете то, что станет с миром, если в этой войне победит Галгот. Именно перед вами встала новая задача: вновь объединить земли, поднять народы на войну, и, подчинив себе само Магию, уничтожить Князя Смерти

## Выбор героя

Для начала необходимо выбрать одного из трех героев, который встанет во главе вашей армии. Это персонаж является вашим компьютерным воплощением, но он может не только командовать, но и собственноручно участвовать в любом сражении. Он обладает несколько большими возможностями и способностями, чем обычные герои, но за это приходится платить — его смерть приводит к автоматическому проигрышу (кстати, только это и является основным обстоятельством поражения — пока жив ваш лорд, игра продолжается). Выбор персонажа является не столь критичным, так в течение игры вы сможете нанять или создать героев любого другого класса. От первоначального выбора зависит лишь основные характеристики вашего лорда и стиль развития государства на первых этапах. Всего классов три, каждый из них обладает определенными достоинствами и недостатками

**Warrior** — самый сильный и выносливый из основных героев, являющийся профессионалом в ближнем бою. Воин не может пользоваться заклинаниями и дальность его видения во время передвижения на стратегической карте является минимальной из всех предложенных. Зато ему нет равных в сражении, он способен поднимать боевой дух подчиненных, организовывая быстрые атаки.

**Mage** — физически самый слабый из всех героев, волшебник обладает возможностью использовать магию, что при умелом управлении и развитии делает его сильнее небольшой армии;

**Thief** — один из наиболее интересных персонажей, так вор обладает некоторыми дополнительными возможностями в сфере шпионажа. Так, например, он способен незаметно передвигаться, собирать информацию о противнике и выкрадывать ресурсы и артефакты. Дальность его видения на стратегической карте является максимальной, а излюбленным методом в сражении

является стрельба с большого расстояния

## Кланы

Определившись с героем, можно выбрать ту стихию, которой будет владеть ваш клан. Всего в игре восемь элементов, следовательно, восемь и религий. От того, кого своим богом выберет ваша раса, зависит состав ваших войск и доступные заклинания. В начале каждый клан обладает лишь определенным набором персонажей, но по мере захвата нейтральных деревень вы получите возможность создавать войска других рас. Каждый из кланов обладает определенными особенностями и недостатками, имеет естественных врагов и друзей. Все расы в достаточной степени сбалансированы, так что выбор зависит лишь от ваших предпочтений и стиля игры

**Life** — лесные эльфы, воспеваящие Жизнь. Обладатели легкой брони, воины этой расы представляют собой существенную угрозу своим быстрым передвижением и молниеносными атаками. Магия жизни направлена на исцеление и защиту, а в меткости и дальности стрельбы их лучникам нет равных. Воры этого клана быстры и незаметны. Недостатки тоже очевидны: не слишком сильные и слабо защищенные воины уязвимы в ближнем бою. Во время сражения рекомендуется делать ставку на лучников, сочетая глубокую защиту с молниеносными флотовыми ударами. Естественными врагами являются поклоняющиеся Смерти, возглавляемые лордом Балкотом.

**Earth** — гномы и халфлинги, избравшие своей религией магию Земли. Преимуществами являются первоклассная броня и огромная сила, вошедшая в легенду Волшебники этого

клана обладают полным контролем над камнем, песком, землей и минералами и используют свои знания для защиты и нападения. Халфлинги же являются прекрасными разведчиками и ворами. Основным недостатком гномов является медлительность и нерасторопность. Если будете играть за этот клан, то старайтесь использовать их защиту и оборонную силу, навлекая противнику затяжной ближний бой. Гномы, по природе своей, всегда недолюбливали эльфов и с опаской относились ко всем летающим тварям, в первую очередь — к поклоняющимся Воздуху.

**Chaos** варвары этого клана служат Хаосу и разрушению. Не пользуясь тяжелой броней, они обладают прекрасным оружием и просто омерзительны в битве. Их силе могут позавидовать даже гномы, а их маг добился полного контроля над мистическими силами, которые помогают создавать им разрушительные по своей сути заклинания. Недостатком является отсутствие брони и слабая защита. Поэтому, не вступая в ближний бой с превосходящим противником, старайтесь быстрыми ударами разделить его, а потом, нанеся всеми силами на одну группу, добить разрозненные части по очереди. Больше всего в способ жизни незнакомых тех, кто служит Порядку.

**Water** — не являясь сильными воинами, поклоняющиеся Воде все же представляют существенную опасность. Их маг использует грозные силы, заключенные в родной для них стихии, применяя широкий спектр соответствующих заклинаний: от замораживания и снежной бури до лечения и восстановления сил. Разведчики же представляют собой нечто среднее между вором и воином, который всегда может постоять за себя. При игре за них стоит использовать ту же тактику, которую применяют сторонники религии Жиз-



ни, уделяя особое внимание полшебникам и магическим тварям. И не забывая, что они очень не любят тех, кто поклоняется Огнию.

**Death** — воины Тьмы, возглавляемые Балкотом. Так что управлять ими вы сможете лишь после его смерти. Сильные и бесстрашные в бою, они наводят ужас лишь одним своим видом. Волшебники обладают одним из наиболее разрушительных наборов заклинаний, а вору являются профессионалами своего дела. Явных недостатков у этого клана нет, поэтому стиль игры авансится напрямую от вас. Осталось лишь напомнить, что основными врагами для них являются поклоняющиеся Жизни.

**Air** — гиганты, воспевающие Воздух. Воины этого клана, обладая вполне приличной силой, очень выносливы и жизнеспособны. Маги взяли себе на вооружение молнию и гром, что не мешает им сражаться в ближнем бою наравне с воинами. Вору и разведчики помимо того, что быстро передвигаются по воздуху, являются отличными стрелками. Основным недостатком, как и у многих других рас, является слабая защита, что, впрочем, прекрасно компенсируется огромной жизненной силой. Во время сражения старайтесь это использовать, не допуская того, чтобы одного вашего воина атаковали одновременно с нескольких сторон. Так же не забывайте, что у вас есть летающие воины и что вашим главным противником являются те, кто поклоняется Земле.

**Order** — благородные рыцари, сражающиеся со злом во имя Порядка. Воины, обладая самыми мощными доспехами и оружием, специально тренированы для сражения в ближнем бою. Чего нельзя сказать о стрелковом войске, которые по всем показателям не дотягивают до эльфийских. Да и маги вли-

деют в основном, защитными заклинаниями, увеличивающими те или иные показатели. В принципе, это и является основным недостатком данного клана. Бороться с ним стоит, чаще применяя в сражениях пехоту и кавалерию, отводя лучникам лишь роль поддержки и прикрывая, стараясь навязать противнику ближний бой. А этим противником, скорее всего, будут служители Хаоса.

**Fire** — дикие племена, поклоняющиеся Огнию. Воины, как и свойственно варварам, не носят доспехов, зато много что может сравниться с ними по силе. Волшебники от союза с Огнем получили возможность пользоваться наиболее разрушительными заклинаниями, сжигая все на своем пути. Помогают им в этом каменные гиганты, забрасывающие противника огромными раскаленными глыбами. Недостатком является отказ поклоняющихся Огнию от применения тяжелой брони. Поэтому их тактика ведения боевых действий очень схожа с тем, как сражаются сторонники Хаоса. Главное, не забывать о разрушительной силе огня и чаще использовать магов в сражении. Естественным врагом для них являются служители культа Во-

## Управление

Управление на стратегической карте планеты осуществляется в пошаговом режиме. Вы отмечаете мышкой павию войска и указываете на то место, куда хотите отправиться. В зависимости от того,

на что вы наведете курсор, он примет соответствующую форму («ворот» — если в это здание можно войти, «факела» — если что-то можно исследовать и т.п.). Щелкните мышкой, и вы увидите, за какое количество ходов ваши подчиненные придут туда. Если вы войдете в город, то вам будет доступно меню управления им, если встретите армию противника — экран дипломатии или сражения. Когда все приказы будут отданы, вы передадите ход вашим соперникам.

## Начало игры

И вот вы на поверхности Урака. В зависимости от выбранной вами расы будет соответствующим и тип местности. Несмотря на то, что в игре всего одна карта, разнообразных ландшафтов достаточно много (по одному для каждого народа). Плюс еще есть возможность самому создать карту (режим Custom Game) или заранее нарисованную карту (меню Map Editor).

Все передвижения по стратегической карте осуществляются группами, состоящими из одного героя и трех бое-



вых подразделений. Возможно одновременное передвижение (и участие в сражении) не более трех групп. Вообще, отряды могут передвигаться и поодиночке, без героев. Но в этом случае существенно сокращается дальность видения и скорость движения. То, насколько далеко ваши войска обозревают окрестности, является очень важным для грамотного развития и позволяет избежать многих ненужных сюрпризов, например, внезапного появления врага перед воротами вашей крепости. Дело в том, что в игре реализован классический вариант «туманной войны» — от вас скрыта та область, которая не находится в поле прямого видения ваших войск.

Вначале вам будут доступны лишь ваш основной герой и небольшой отряд. Этого немного, но должно хватить для завершения основной задачи на перво-





начальном этапе — освобождения Храма (Great Temple) от неверных. Без этого вы не сможете привлечь к себе сторонников (Followers), без которых невозможно производить ресурсы и создавать армию. Пока Храм не освобожден, вам будут доступны лишь шахты, а нанимать вы сможете только дорогостоящих наемников (и дело тут скорее не в цене этих войск — наемники обходятся дешевле завербованных сторонников, просто их содержание слишком дорого для казны). Хотя, в принципе, тех войск, которых вам выдали в начале, на легком уровне сложности должно хватить. На более «продвинутом» уровнях освобождение Храма будет не такой простой задачей, для начала рекомендуется повысить опыт ваших команд или, в крайнем случае, прибегнуть к услугам наемников.

Быстрее всего опыт приносит сражения и исследование разных «заброшенных» мест. На карте они представлены в виде пещер, деревьев, башен и т. п. пунктов. Если там можно кого-нибудь встретить, то курсор при наведении на повсюду точку превращается в горящий факел. Перед боем вам дадут краткую справку о том, что это за место, противник какого клана вас там ожидает и приблизительный уровень этого противника. После удачного сражения вы получите определенное количество ресурсов и, вполне возможно, магический артефакт. Некоторые из них обладают такой мощностью, что способны сделать непобедимым даже потенциально слабого героя. Но самое главное на начальном этапе развития — получить контроль над источниками ресурсов, т. е. производить их в городе до освобождения Храма вы не в состоянии. Всего на поверхности Урака используются четыре вида ресурсов, которые производятся в соответствующих сооружениях:

**Gold** — золото добывается в шахтах (Gold Mine) и является основной формой расчетов с войсками, производящимися в гильдиях воров. Также практически всегда используется при повышении уровня здания и дипломатии.

**Ale** — эль производится на пивоварнях (Ale Brewery), и он обычно оплачивает службу стандартным войскам, завербованным в бараках.

**Crystal** — кристаллы используются преимущественно магами для оплаты их услуг, а также совершения некоторых заклинаний и дествия армии. Достать их можно в шахтах по добыче кристаллов (Crystal Mine).

**Fame** — славы вы не с кем не расплачиваетесь, зато она играет ключевую роль при привлечении сторонников, т. е. количество работающих на вашей стороне напрямую зависит от этого по-

казателя. Славу можно получить, участвуя в сражениях или освободив статую (Fame Statue) от последователей другой религии.

Так же необходимо отметить, что прибыльность того или иного сооружения зависит от уровня его развития. Захваченная шахта будет вам приносить каждый час стабильный доход, правда, до тех пор, пока она будет в ваших руках.

После того как вы отвоюете Храм, начнется самая интересная фаза игры. Как уже отмечалось выше, после освобождения Храма к вам начнут приходить сторонники, которые являются, по сути, бесплатной рабочей силой. Их можно отправлять на производство или вербовать в армию. Сторонники приходят к вам в конце каждой недели, и чем выше покажет власть славы и побед, тем больше их будет.

## Сооружения

Когда вы начинаете игру все здания возле построены, и на территории своего королевства возвести ничто нельзя. Центральным сооружением является столица (Capital). Когда зайдете в нее, вам будет доступно следующее меню:

**Stronghold** — здесь можно узнать количество ваших сторонников, а также проверить финансовое и военное состояние того или иного клана и ваши отношения с данной расой.

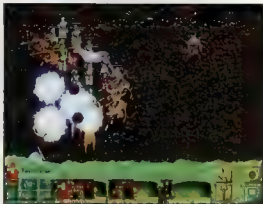
**Tavern** — в таверне можно приобрести (Purchase) эль (за 3 золотых — единицу эля) или провести фестиваль (Hold Festival), что повысит вашу славу (за каждые 8 золотых ее показатель поднимается на единицу).

**Temple** — в храме можно прибегнуть к искусству алхимии (Alchemy) и получить за 3 золотых 1 магический кристалл, вылечить (Heal Party) свои войска (1 пункт «здоровья» за каждый золотой) или снять магическое заклятие (Exorcize).

**Market** — на рынке всегда можно продать лишний эль и кристаллы (1 золотой за каждые 3 единицы продукции).

**Magnificate** здесь можно всегда «продать» часть вашей славы за столь необходимое золото (в соотношении 2 к 1). Также в каждое здание столицы можно направлять работников из числа ваших сторонников, и они будут производить там соответствующие ресурсы. Один рабочий может производить единицу товара в день, а общее количество сто-

ронников, которые могут работать в одном здании, зависит от уровня вашей столицы. Так, например, в городе со вторым уровнем в каждом здании могут работать до 8 человек. Так что



при наличии «лишних» ресурсов весьма полезным было бы произвести модернизацию (Upgrade).

Помимо столицы и добывающих шахт в ваших владениях существует еще несколько строений, функции которых хотелось бы описать подробно.

**Wartack** — в бараках можно создать героя (Champion), который будет возглавлять вашу армию, нанять обычные войска (разные виды пехоты и кавалерии) и построить флот.

**Thieves' Guild** — здесь обычно занимаются ворами, различные виды стреляющих войск и некоторые особые солдаты (преимущественно летающие), основной целью которых является разведка местности.

**Magc Tower** — в гильдии магов можно взять к себе на службу волшебника, купить эликсир или призвать какое-нибудь магическое существо.

При найме войск у вас всегда есть возможность брать наемников (Hire Merc) или тренировать новиков из числа своих сторонников (Train Unit). Главное, помните одно — производство наемников хоть и обходится дешевле, но их содержание разорительно для бюджета. Каждое из зданий можно либо разрушить (Demolish), либо модернизировать (Upgrade). Увеличение уровня ведет не только к появлению новых видов войск, но и к еще одному полезному свойству. Дело в том, что если вы оставите на время героя в соответствующем здании (воина — в бараках, вора — в гильдии воров, волшебника в гильдии магов), то создаваемые вами в этих зданиях персонажи уже изначально будут получать некоторую часть боевого опыта того героя, который оставался в этом здании. И какой процент от первоначального они получают, зависит от уровня сооружения. Герой, находящийся в здании первого уровня,

передает 10 % своего опыта новобранцу, в здании второго уровня — 20 % и т. д.

## Магия

Магия, как можно понять из названия игры, на поверхности Урака играет ключевую роль. Причем, заклинания



ания высокого уровня позволяют без труда разлазить с любым противником. Как уже отмечалось выше, «стиль» доступной вам магии зависит от вашего клана, но завоевывае нейтральные деревни и сооружая библиотеки, вы потенциально сможете изучать все 160 имеющихся в игре заклинаний. Все они делятся на четыре сферы

**Attack** — боевые атакующие заклинания, обычно прямого действия, т. е. аналогично метательному оружию.

**Defense** — заклинания защиты, увеличивающие некоторые параметры ваших войск, создающие магическую броню или ослабляющие противника.

**General** — раздел общих заклинаний, к которым относятся магия лечения, перемещения, разведки и различные особые виды, которые нельзя отнести ни к одному классу.

**Overland** — заклинания, связанные с изменением облика планеты, от пробуждения вулканов и метеоритных дождей до наводнений и подъема гор.

Все эти заклинания можно изучать, оставив своего мага в библиотеке (Library), которая бесплатно дается к каждому построенному вами зданию гильдии магов (Mage Tower). Скорость производства исследований напрямую зависит от количества магов, работающих в одном сооружении. А их количество, в свою очередь, зависит от уровня библиотеки — чем он выше, тем больше волшебников можно посадить за работу.

## Дипломатия

Дипломатическую систему LoM нельзя назвать особо развитой, но,

тем не менее, до ведения боевых действий неплохо было бы знать, в каких отношениях с той расой, на которую собираетесь напасть, вы находитесь. Сделать это можно в столице, на экране крепости (Stronghold). Всего различается десять степеней (помимо нейтральной) — от полного доверия до явной ненависти. На ваши отношения

влият не только стычки на границах и обиды враги, но и торговля и шпионаж.

Когда вы заходите в город другой расы или встречаете ее войска (если вы не находитесь с ней в состоянии войны), то перед вами станет выбор между немедленным вступлением в сражение (Fight) и началом переговоров (Parley).

На экране разговора вы можете просмотреть состав армии нашего оппонента, его текущие ресурсы

и артефакты. Далее вы берете что-нибудь из того, что вы хотите ему предложить (это может быть не только золото, но и войска, шахты и магические предметы), «перетаскиваете» на экран обмена и требуете от противника то, что считаете уместным. Можно предложить оппоненту небольшой подарок или, наоборот, потребовать что-нибудь в безвозмездное пользование. Главное, выбрать правильный стиль ведения переговоров.

**Peace** — самый «мягкий» способ добиться чего-нибудь. Вы вызываете к могуществу и справедливости противника и надеетесь, что ваша лезть затмит ему глаза. Не действует против действительно сильных и независимых врагов.

**Request** — просьба, выдержанная в крайне дипломатичной форме. Таким способом получить что-нибудь достаточно сложно.

**Gift** — преподнести противнику безвозмездный подарок. Идеальная тактика для «лабирования» нужных вам кланов.

**Trade** — торговля, проще говоря, обыкновенный бартер без взаимных уступок.

**Demand** — требование, граничащее с угрозой. Очень действительно для шантажа и собирания даней со слабых кланов. Правда, желательно, чтобы ваши войска превосходили войска противника минимум в два раза.

**Threat** — прямая угроза начала боевых действий. Таким образом добиться чего-нибудь, кроме объявления войны, можно лишь у очень запуганной расы.

В любой момент переговоры можно прервать и перейти на экран сражения.

Если же противник сам начинает переговоры и предлагает что-нибудь взамен, то условия обмена и стиль ведения беседы можно изменить, воспользовавшись пунктом **Renegot**.

Есть еще несколько дополнительных функций, доступных только вору. Во-первых, это шпионаж (меню **Spy**), позволяющий узнать полный состав армии противника, ее боевой опыт и наличие магических предметов. Во-вторых, это возможность украсть (пункт **Steal**) ресурсы или артефакты, что при высоком уровне развития вашего героя является очень даже полезной особенностью.

## Сражения

Боевые действия выполнены в режиме реального времени и смотрятся весьма эффектно. Сами сражения проводятся на трехмерных картах с достаточно исполочной прорисовкой местности. Всего в одном сражении может принимать участие до 80 персонажей.

Система управления достаточно удобна и продумана, не сложнее, чем в любой другой стратегии в реальном времени. Можно «выделить» мышкой любое количество героев, разбить их на группы и отдать соответствующим командам. Причем основные (такие, как «переселение» и «нападение») вы, как всегда, сможете произвести на основном экране обычным щелчком мыши. Особенные же команды для отдельного персонажа или группы можно выбрать на панели внизу экрана. Это могут быть специальные возможности — такие, как истребление и магия — или обыкновенные боевые комбинации типа защиты и стрельбы с дальней дистанции. Главным в этом можно считать то, что можно в любой момент остановить игру, нажав на паузу, как это было и в **Lords of the Realm 2**. Это позволяет перегруппировать войска, отдав персональные приказы каждому герою или группе, что, в свою очередь, ведет к более четкому тактическому планированию и разнообразию вариантов защиты и нападения.

В любой момент из сражения можно попытаться выйти или сдать на милость противника. Если же вам лень самому управлять войсками или у вас это не совсем удачно получается, то имеет смысл передать управление компьютеру — тот в режиме **Auto Calculate** выдаст наиболее логичный исход битвы и подсчитает потери.

## Советы

Не забывайте о том, что в игре реализован так называемый «туман войны». Это приводит к тому, что на карте отображаются лишь те войска противника, которые находятся в зоне прямой видимости ваших подчинен-

ных. Так что, чтобы внезапное появление армии противника не застало вас врасплох, всегда оставляйте несколько дешевых персонажей на границах. Так же не стоит недооценивать роль разведки: чем лучше вы будете знать окружающую территорию, тем грамотнее будете играть.

Одним из ключевых аспектов в игре является добыча и защита ресурсов. Всегда грамотно оценивайте свои запасы и производите только те войска, которые действительно необходимы на данный момент. Старайтесь защищать стратегически важные шахты, делая их опорными пунктами обороны или нападения. Не спешите на модернизацию зданий, особенно в столице — чем больше сторонников сможет на вас рассчитывать, тем больше ресурсов в конечном счете они смогут добыть.

Если вы недовольны своими войсками или просто хотите разнообразия — захватывайте нейтральные деревни, это даст вам возможность повести сооружения другой расы, производить недостающие ранее персонажи и разучивать новые заклинания. Учитывая плюсы и минусы тех или иных видов войск, к концу игры можно сколотить неплохую армию.

Не забывайте, что ваша главная цель — разрушить до основания мир, перебив всех противников, а только уничтожить лорда Балкота. Поэтому почаще обращайтесь к экрану дипломатии, стараясь вступить в войну лишь в том случае, если иного выхода нет. Ведь сражаться одновременно со всеми просто нереально, а восстановить порванные войной отношения вам в скором времени вряд ли удастся. Всегда прощайте и брать себе один объект для нападения, предварительно договорившись с остальными.

Вора, если он передвигается в скрытом режиме, на стратегической карте обнаружить можно лишь с помощью функции «Detect Thief». Так что, во избежание неприятных сюрпризов, неплохо бы было расставить в стратегически важных пунктах (например, в столице) парочку героев с включенным режимом обнаружения шпионов.

Во время сражения старайтесь учитывать трехмерный рельеф местности. Стены и иные возвышения являются препятствием для стрел, а пешие и конные отряды врага вряд ли преодолют естественные преграды. В остальном здесь действуют стандартные правила тактики. Очень большое значение имеют стреляющие войска, быстрыми прорывами и магией постарайтесь подавить таковые у противника в первую очередь. Всегда защищайте ваших лучников и магов пехотой, стараясь уничтожить врага на расстоянии. Быстрые летающие войска и кавалерию используйте для молниеносных фланговых атак, а также для ликвидации стреляющих войск противника. Старайтесь, в зависимости от ситуации, использовать те или иные тактические построения и не забывайте, что в любой момент можно остановить сражение, вызвав паузу. Это даст вам возможность более детально изучить противника и хот былов, отдать индивидуальные команды и сменить цели и заклинания для магов и лучников.

Решающим фактором во время сражения является опыт и уровень ваших персонажей. При равном раскладе сил именно они играют решающую роль.



При увеличении опыта войска начинают не просто лучше сражаться, у них увеличиваются «числовые» характеристики атаки и обороны. Поэтому отряд ветеранов по определению сильнее, пусть даже большего отряда новобранцев. В связи с этим, намного выгоднее лечить и выводить из боя более опытные отряды, чем производить новые. Хотя здесь стоит отметить то, что некоторые монстры вообще не могут увеличивать свой опыт, а большинство других персонажей имеет фиксированный уровень, достигнув которого, они перестают развиваться. Это приводит к тому, что достигшие своего максимума войска в битвах, где исход сражения ясен, лучше выискивают новобранцами. Пускай молодежь набирается опыта. Главное в любой игре — хорошо знать сильные и слабые стороны не только своих персонажей, но и противника. Эти знания дадут вам неоспоримый тактический перевес и позволят без особых усилий выиграть сражение любой степени сложности.

## Быстрый способ победить

Данные два варианта прохождения предназначены специально для тех, кто хочет пройти игру побыстрее, и безвредно «ненужного» развития и строительства.

Первый способ достаточно прост и является самым надежным. Выбрав клан с сильной боевой магией (Хакс, Вола, Воздух, Огонь), обследуйте вашим отрядом все близлежащие места, где может быть противник, значительно повысив тем самым опыт нашей команды. После этого освобождайте Храмы и копите ресурсы, пока вы не сможете модернизировать столицу до централи. Не забывайте, лишняя армия, послать своего волшебника за изучением атакующих заклинаний. Все, теперь остается только ждать. Со временем Балкот со своей армией пожелает к вам в крепость. Если этого очень долго не происходит, то можно спровоцировать его





на атаку, разрушии каким-нибудь неуязвимым персонажем здание на территории Балкота или напад на любой из его отрядов. Ваша цель — просто убить предводителя Тьмы, совсем не обязательно трогать его войска. Во время обороны замка воспользуйтесь тем, что он всегда идет одновременно со своими войсками. Из-за этого, удачно перелезев стену, Балкот, во-первых, встречает

«заградительный огонь» вашего мага, а затем попадает под удар воина, который стоит у края экрана. Обычно маг «скинмст» до половины жизненной энергии темного властелина, а опытный герой весьма быстро с ним разлаживается. Главное здесь вовремя отступить, не попав под удар основной армии Балкота. Все, вы прошли игру,

можно смотреть финальный мультик. Второй вариант позволяет пройти игру значительно быстрее, за 10-15 ходов, но он и намного сложнее. Здесь нужно делать ставку на клан, обладающий хорошими стреляющими войсками (Жизны, Хаос, Воздух, Огонь). Набрав нашим отрядом опыта, достаточного для освобождения Храма, вы изгоняете

оттуда неверных. Отправив большую часть сторонников на производство ресурсов, вербуете остальных в армию. Созданные вами войска должны на две трети состоять из стреляющих персонажей, а на одну — из хорошо защищенных воинов, играющих, по сути, роль пушечного мяса. Потом всю эту армию (надежнее — без вашего основного героя) отправляете на территорию Балкота. Там вы разрушаете одно из неприступных зданий, что немедленно ставит вас в состояние войны с ним. В принципе, он должен напасть не сразу. Во время сражения посылайте воинов наперез войскам Балкота, живя в ближайший бой. Стреляющими войсками немедленно атакуйте самого лорда и не обращайте внимания на потери того, что ссту у вас, должно с легкой хватить. Главное, как и в прошлый раз, не забыть вывести из боя вашего героя (если вы, конечно, взяли его с собой).

Дмитрий Бурковский

## НОВОСТИ

В преддверии мировой премьеры игры StarCraft компания Blizzard держит своих поклонников в стойком напряжении. В воздухе витает слух о переносе даты выхода игры. Однако никаких официальных заявлений компания-издатель пока не сделала. Однако стоит заметить, пока все признаки свидетельствуют о том, что премьеру перенесут. Ведь отсутствуют не только объявления о отправке диска на тиражирование, обычно появляющиеся за 2 недели до поступления игры на прилавки магазинов, но и активность на мировой пиратской сцене, разве что все еще опережающей магазины именно на те самые прослегуемые 2 недели.

Компания Blizzard пока сообщила лишь о интересном дизайнерском решении. StarCraft будет выпускаться тремя версиями, которые будут отличаться исключительно оформлением коробок (почти-точно на коробках предполагается изобразить цивилизации людей, зверов и протов, являющихся персонажами игры). Российская компания Soft Club, занимающаяся частичной локализацией StarCraft'a, пока не приняла окончательного решения о том, последует она в локализации примеру Blizzard или нет.

Компания Airc Isocon спешит порадовать поклонников игры «GAG» выходом дополнительного диска для тех, кто уже прошел игру. Основную диск игры, по сути, является интерактивным, и поэтому в него не вошли некоторые материалы: шашки мерную систему неаполитанской пиратской публики. А для тех, кого мораль не мучает авторы подготовили специальный диск: «GAG: После 16-ти», где о морали можно забыть. Планируется, что работы будут закончены летом и в сентябре диск появится в продаже.

Компания NMG продолжает работу над проектом «Звездный судья» в данное время идет окончательное тестирование игры и уже в апреле игра увидит свет.

Другая собственная разработка компании, проект под рабочим названием «Битва империй», претерпел некоторые изменения в названии. Теперь игра увидит свет под именем «Ацтек». По жанру это космическая стратегия. Срок выхода игры предварительно отложен на лето.

Компания «Азела», одна из немногих российских компаний-разработчиков, участвовала во французской выставке Mifa (которая проходила 8-11 февраля в Канне), где демонстрировала разработки трех своих проектов: «Одиссей», «Корсары» и «Архитектор». Фирма оценивает итоги выставки очень даже позитивно, что дает повод думать о том, что судьба этих трех проектов почти решена и западные издатели уже нахлыли. Представитель компании Дмитрий Артемов сообщил нашему корреспонденту: «Западные издатели заинтересовались нашими разработками, и судьба этих проектов находится в стадии определения». Но, по старой традиции, до подписания контракта имя западного издателя не называется. Работа над проектами идет полным ходом, однако ожидать выхода игр стоит не раньше конца года.

Компания Airc Isocon уже в течение двух месяцев работает над новым проектом под названием Maf. Это веселое приключение продолжит историю столь популярного хита сезона GAG, но, в отличие от своего предшественника, этот продукт будет гораздо более усовершенствован в техническом плане. Что-то конкретно говорить пока рано, но уже сейчас можно с уверенностью

сообщить о появлении столь желаемого многими обзора на все 360 градусов.

События игры разворачиваются в космосе, и решать задачи вам предстоит в сумасшедшем доме (космическом сумасшедшем доме это весьма свежая идея!) Проект находится на стадии разработки и пока не ясно, что в конечном счете будет представлять из себя игра. Но с уверенностью можно сказать, что проект должен получиться очень забавным и интересным для любителей нестандартных ситуаций и тонкого юмора. Компания планирует завершить работу над игрой 31 декабря 1998 года.

Как сообщили нам источники в компании «Дога», ассобици решением коллектив на время Олимпийских Игр в Нагано была приостановлена работа над военным симулятором «Выход в Пустыню». Вызвано подобное нестандартное решение возмущением моряков на военные действия и всем, что с ними связано. Коллектив разработчиков достаточно серьезно относится к плоду своего творчества и могущему стать первой серьезной военно-тактической игрой, не напоминающей оживших игрушечных солдатиков, решил придействовать мораторию даже в мелочах. Тем самым «Дога» еще раз подтвердила серьезность своих намерений по выпуску действительно революционной игры.

Компания NMG продолжает выпуск детской серии «Волшебные Истории Тутти». В ближайшее время в продажу должны поступить три новых диска: «Огненный», «Малыш с паличкой» и «Золушка». По старой традиции, все эти детские сказки с обработанным на современный лад сюжетом выйдут на трех языках.

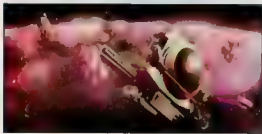
Информационное агентство «Galaxy Press»

# WING COMMANDER: PROPHECY

Разработчик Origin  
Издатель Origin  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр симулятор космического боя  
Рейтинг ★★★★★★

Минимальные требования без 3D-ускорителя  
Операционная среда - Windows 95  
Процессор - Pentium 166 MГц  
Оперативная память - 32 Мб  
Видеоплата - PCI или AGP с 2 Мб памяти (16 бит)  
Минимальные требования с 3D-ускорителем  
Операционная среда - Windows 95  
Процессор - Pentium 120 MГц  
Оперативная память - 32 Мб  
Видеоплата - PCI или AGP с 4 Мб памяти (16 бит)  
3Dfx-плата с драйверами для Glide 2.43  
Звуковая плата, совместимая с DirectX 5.0  
Место на жестком диске - 200 Мб  
Мышь или джойстик (рекомендуется)  
Привод CD-ROM - восьмикратной (рекомендуется двенадцатикратной)  
Знание английского языка - не обязательно, но желательно.

Играть или не играть? Среди вышедших за последние полгода игр **Wing Commander: Prophecy** выделяется в первую очередь равновесием между основными составляющими: графикой, простотой управления,



## Сюжет

Для тех, кто не играл в предыдущие серии **Wing Commander**, даем краткую справку. Отдаленное будущее. Безудержная экспансия человечества в космос привела к контакту с инопланетной цивилизацией килраты (Kilrathi). Сказать, что инопланетяне попались воинственные — значит ничего не сказать. Для килраты война не просто часть культуры, а состояние души. Сдаться или отступить для них — дело немиссионное. Более того, отношение к врагу у килраты основано тоже на этих принципах. Поэтому пленных, за редким исключением, они убивают.

Пилоты Земного содружества (Terran Confederation), постоянно сталкивавшиеся с этими проявлениями милитаризма по-килратски, постепенно стали испытывать к своим врагам только ненависть. Долгое время чаша войны медленно, но верно клонилась в сторону килраты, однако человек — это звучит гордо, как сказал классик. А классики, как известно, не ошибаются (или, уж во всяком случае, ошибаются не часто). В конце концов землянам удалось дерзкая операция, в ходе которой

родная планета килраты была успешно разбомблена. Дело, впрочем, пошло к лучшему. По крайней мере, люди так решили.

А вот это зря



большим набором миссий и наличием сюжетного стержня, связывающего миссии между собой.

Графика у игры действительно очень хороша. Если у вас есть 3Dfx, то вы станете свидетелем самого большого числа всевозможных спецэффектов среди всех других космических имитаторов.

Простота управления вашим кораблем во время боя позволит вам научиться сражаться и побеждать в кратчайшие сроки. Однако при этом, что самое интересное, боевые вылеты отнюдь не просты, вам придется потрудиться, но это будет не тот труд, когда вы судорожно пытаетесь вспомнить, какая кнопка на клавиатуре для чего служит.

Набор самих миссий-вылетов достаточно велик, среди них попадаются подчас и весьма нестандартные. Впрочем, по большей степени от вас всегда требуется успеть уничтожить противника до того, как он сможет уничтожить вас. Звучит это легко, да вот ни деле так получается далеко не всегда — хоть и нет в игре особо продвинутого искусственного интеллекта, но нападают на вас враги энергично и в достаточной степени грамотны.

Видеофрагменты, включение которых в игру уже стало, по сути, товарным знаком компании **Origin**, образуют весьма добротную, хотя и прямолинейную сюжетную линию. Фактически перед нами — типичный фильм об американской армии, только снятый на фоне фантастического антуража.

Единственный (но огромный) недостаток игры — высокие аппаратные требования, которыми всегда «славилась» вся серия **Wing Commander**. По сути дела, без 3Dfx играть в **Wing Commander: Prophecy** на обычном Pentium особого смысла не имеет — полного удовольствия вы не получите.





## Перенос файлов с сохраненными играми

В самом начале игры вам предложат ввести свой позывной (callsign). Это — то имя, под которым будут сохраняться достижения вашего пилота в двух подкаталогах «Save» и «History».

Естественно, что вечно держать на жестком диске файлы с игрой вы не будете. Однако вполне возможно, что после прохождения игры вам захочется сохранить своего пилота, чтобы в следующий раз иметь возможность проиграть любой вылет. Делается это очень просто — создайте каталог, в котором собираетесь хранить своего пилота, и перенесите в него два подкаталога «Save» и «History» из папки с игровыми файлами.

Когда в следующий раз установите Wing Commander: Prophecy, то скопируйте в его папку эти два подкаталога. Запустите игру, потом нажмите Esc. В меню опций выберите «Load Pilot». Появится список, в котором будет и ваш старый пилот. Выберите его, и вы получите доступ ко всем пройденным ранее вылетам.

## Управление игрой

Находясь на борту «Мидуэя» (Midway), вы можете в промежутках между вылетами поговорить с кем-нибудь в баре (Rec Room), где посмотреть видеосхватку. А можете и не смотреть — от этого ничего не изменится, это вам не Wing Commander III, где видеосхватки требовали от вас непосредственного участия. В Wing Commander: Prophecy видеосхватки играют лишь роль антуража сюжета. Связывающего боевые вылеты в единую кампанию сражений с чужими.

В баре вы можете также потренироваться в симуляторе (симулятор в симуляторе? Каково, а?) Для этого щелкните на яйцеобразном предмете слева. Во время «тренировочных» вылетов вас познакомит со всеми тонкостями управления вашим кораблем, но понять эти «советы» вы сможете только в том случае, если владеете английским языком.

Кроме симулятора в баре есть два экрана — Database (показывающий часть характеристик кораблей, на которых

вам предстоит летать) и Killboard (показывает, сколько врагов какой пилот уничтожил).

Из бара вы попадете в Ready Room. Тут вы можете сохранить или загрузить игру или же пройти заново любой из освоенных вами вылетов.

Из Ready Room вы можете перейти в комнату предполетного инструктажа Briefing Room. Там вам расскажут, куда вам лететь, кого взрывать и зачем, собственно говоря, все это нужно. После получения инструктажа щелкните на надписи «Fly» — и в бой!

Настройка параметров игры (звука, видеоеффектов и прочего), ознакомление с раскладкой клавиатуры, а также выход в Windows осуществляется через основное меню, которое вызывается клавишей Esc.

## Управление кораблем

Как я уже говорил, раскладку клавиатуры вы можете вызвать из основного меню (пункт «Show Keys»). Тем не менее, кое-какие пояснения для по этому поводу надо.

Однако сначала рассмотрим кабину вашего корабля. Хотя у разных истребителей она различна, но эти отличия — мелкие косметические, сделанные просто для того, чтобы у всех кораблей не оказалась одна и та же кабина.

Итак, в нижнем левом углу вы видите силуэт корабля. Это изображение информирует вас о состоянии шитов и брони вашего корабля. Синие внешние кольца — шит (внешняя защита), со временем она восстанавливается. Светло-зеленые полосы вокруг силуэта корабля — броня, она при попадании уничтожается. Броня делится на носовую, кормовую, левый и правый квадранты.

Внизу в центре экрана расположен экран радара и два индикатора по бокам — синий и оранжевый. На экране радара показаны все корабли и спутни-

ки, расположенные поблизости от вашей вышестоящей точки, рядом с которой вы находитесь. Красным цветом показаны ваши враги, синим цветом — ваши друзья, а фиолетовым обычно обозначаются катапультировавшиеся пилоты-земляне. Ориентироваться по радару довольно просто (см. рис 1).

Цифрами обозначены

- 1 — пространство сверху от вас,
- 2 — пространство слева от вас,
- 3 — пространство снизу от вас,
- 4 — пространство спереди вас,
- 5 — пространство справа от вас,
- 6 — пространство снизу от вас.

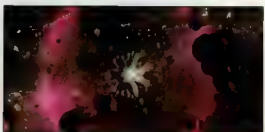
Пространство вокруг вашего корабля представлено в виде двух концентрических окружностей. Окружности поделены на шесть секторов. Внешнее кольцо показывает положение кораблей и других объектов позади вас, центральное — впереди. Четыре квадранта, расположенные в середине, показывают пространство сверху и снизу от вас. Чтобы объект оказался точно перед вами, выберите его метку (7) на

экране радара и манипулируйте до тех пор, пока не поместите ее в центральном кольце радара.

Враги на радаре обозначены крестиками красного цвета, ваши боевые друзья — крестиками синего цвета.

Выборанный вами в данный момент враг (или друг) обозначен жирным крестиком соответствующего цвета.

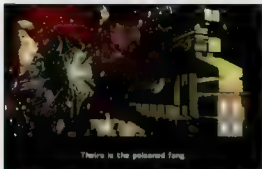
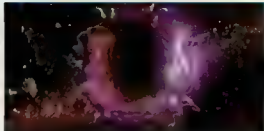
Синий индикатор слева от радара показывает оставшееся топливо для дополнительных двигателей (Afterburners). Включить эти двигатели вы можете клавишами Tab или — в первом случае двигатели работают, пока топлива остается нажатой. Во втором случае дополнительные двигатели работают до тех пор, пока вы повторно не нажмете — Применение дополнительных двигателей резко повышает вашу скорость, но помните — запас топлива к



ним ограничен и не восстанавливается с прошествием времени, так что не пользуйтесь этими двигателями постоянно.

На перехватчике Wasp кроме дополнительных двигателей установлен также и твердотопливный ускоритель (B), позволяющий развивать очень высокую скорость. К сожалению, его нельзя выключить из-за чего он становится вещью одноразового применения. Так

представляет собой путешествие между несколькими навигационными точками (Nav points). Перемещение от одной такой навигационной точки до другой возможно в двух режимах — руч-



что не спешите его использовать, он может вам пригодиться в дальнейшем. Желтый индикатор справа от радара показывает уровень зарядки пушек. Во время стрельбы уровень энергии падает. Когда он достигнет нуля, пушки смолкнут. Энергия восстанавливается, но достаточно медленно, поэтому не старайтесь стрелять часто, старайтесь стрелять метко. Учтите, что автопушка, установленная на некоторых истребителях (см. раздел ниже), стреляет не лучами, а снарядами, поэтому при ее стрельбе уровень энергии не уменьшается. Однако боезапас для пушки ограничен, тратите его с умом.

Правее индикатора энергии пушек располагается и изображение захваченной в данный момент цели. Тут все так же, как и с вашим кораблем — показан текущий уровень щитов и брони. Сверху над силуэтом цели отображаются расстояние до нее и ее название.

В самом правом углу вы видите указатели прицеливания к стрельбе пушек (сверху) и ракет (снизу). Перебор пушек осуществляется клавишей G, а ракет — M.

Пускать ракеты в большинстве случаев надо только после того, как они захватят цель (при этом вокруг выбранной цели появится дополнительное перекрестье). Иначе вы рискуете промахнуться. Если вы занесете цель в память бортового компьютера (L), то при маневрировании на экране будет зеленая стрелка, указывающая вам направление на данную цель. После уничтожения цели бортовой компьютер автоматически переключится на ближайшего к вам врага.

С кабиной, радаром и оружием вроде немного разобрались, перейдем к полету. Как правило, каждый ваш вылет

представляет собой путешествие между несколькими навигационными точками (Nav points). Перемещение от одной такой навигационной точки до другой возможно в двух режимах — руч-

ном и автоматическом. В ручном режиме вам надо развернуть ваш корабль в направлении белого креста и лететь туда, но таким образом вы доберетесь до цели ой как не скоро! Поэтому примените автопилот (A). Им можно воспользоваться, как только

посреди экрана появится надпись «Auto». Учтите, что автопилот включается только тогда, когда поблизости нет врагов.

После выполнения задания вам надлежит вернуться на «Мидуэй». Для этого подождите, пока появится надпись «Auto» и нажмите соответствующую клавишу (A).

## Корабли Земного содружества и их вооружение

Летать вам предстоит только на истребителях, перехватчиках и бомбардировщиках. Челюстями и несущим кораблем «Мидуэй» будет рулить компьютер. В отличие от предыдущих частей Wing Commander, выбрать тип корабля, на котором предстоит сражаться, вам дадут только в нескольких случаях ближе к концу игры. Выбирать же тип и количество ракет вам и вовсе не дадут.

Ознакомьтесь с большей частью характеристик ваших кораблей вы можете на «Мидуэе», находясь в баре (Rec Room). Для этого щелкните мышью на табло Database. Однако набор оружия там не представлен, так что имеет смысл ввести вас заранее в курс дела.

### Корабль: F-106A Piranha Scout

Легкий истребитель, маневренный, но не очень быстрый и слабовооруженный.

### Пушки:

— автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2) — слабая, но стреляет очень быстро и не тратит энергию, т. е. может вести огонь непрерывно до истощения боекомплекта. Боекомплект — 400 снарядов.

— ионные пушки (ion) — средней силы, стреляют достаточно быстро.

— лазеры (laser) — слабые, но мало потребляют энергии и относительно быстро стреляют.

### Ракеты:

— Javelin II HS, боекомплект — 4 штуки. Эта ракета требует захвата цели (ждите, пока вокруг цели не появится перекрестье, которое потом сожмется), причем захват происходит только на средней дистанции (близко нельзя, далеко — тоже). Но и этого мало — противник может увернуться от Javelin, сделав быстрый поворот в сторону. Поэтому пускайте ее только с близкого расстояния и тогда, когда противник к вам повернут кормой (соглади двигатели).

— Scrimium V IR, боекомплект — 2 штуки. Это ракета с инфракрасным наведением, от нее маневрированным противником не оторвется, но зато может использовать постановщики помех. Можно пускать после того, как ракета захватит цель (перекрестие из трехугольников сожмется вокруг цели).



### Корабль: F/A-105A Tigershark H/R

Истребитель среднего класса, достаточно быстрый и маневренный, неплохой вооружен.

### Пушки:

— лазеры (laser) — о них уже говорили,



– ускорители частиц (mass driver) – мощная штука, но потребляет много энергии,  
– заряжающиеся ускорители частиц (charging mass) – еще более мощная штука, но стреляет очень медленно и энергию жрет в бешеном темпе

## Ракеты:

– Dragonfly AP, боекомплект – 36 штук. Неуправляемая ракета Летит прямо, нискогда не сворачивая, но зато быстрая. Пускайте ее с близкого расстояния, когда противник повернут к вам хордой

– Pilum IV FF – ракета с системой распознавания своих и чужих (Friendly/Foe). Захват цели не требует, пускать рекомендуется вблизи противника,

– Spiculum V IR, боекомплект – 2 штуки,

– Javelin II HS, боекомплект – 4 штуки

## F-110a Waap Interceptor

Перехватчик, быстрый и маневренный, несет большой запас ракет

## Пушки:

– ускорители частиц (mass driver),  
– тахионные пушки (tachyon) – нечто среднее, энергии потребляют не очень много, стреляют не очень медленно

## Ракеты:

– Swagmire AB, боекомплект – 4 штуки. Ракета с разделяющейся головной частью. Получается, что по врагу одновременно выпущено несколько ракет. Штука очень мощная и захватывает цель очень быстро.

– Spiculum V IR, боекомплект – 6 штук,

– Javelin II HS, боекомплект – 2 штуки

## Специальная система:

дополнительный твердотопливный ускоритель (одноразовый) включается клавишей Z1

## F-108a Panther SS Class B

Отличный истребитель, очень быстрый и маневренный, несет приличный запас ракет

## Пушки:

– тахионные пушки (tachyon) – нечто среднее, энергии потребляют не очень много, стреляют не очень медленно,

– ионные пушки (ion) – средней силы, стреляют достаточно быстро

## Ракеты:

– Spiculum V IR, боекомплект – 6 штук,  
– Pilum IV FF, боекомплект – 6 штук

## TB-81a Shrike Class B

Бомбардировщик, медлитель и неповоротлив, но отлично вооружен. Единственный корабль, несущий торпеды, при помощи которых уничтожает тяжелые корабли противника

## Пушки:

– усиленный ускоритель частиц (particle) – очень мощная пушка, но энергию жрет в бешеном темпе и стреляет медленно,

– ускорители частиц (mass driver),

– заряжающиеся ускорители частиц (charging mass),

– автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2) Боекомплект – 400 снарядов.

## Ракеты:

– Dragonfly AP, боекомплект – 36 штук,  
– Porcupine M, боекомплект – 18. Мини-выбрасываются из вашего корабля. Преследующий вас противник подраывается на них. Но будьте осторожны – мини неразборчивы, так что могут разнести в клочья и ваших напарников.

– Spiculum V IR, боекомплект – 4 штуки,

– Valiant LT, боекомплект – 6 штук. Легкие торпеды. Только они обладают достаточной силой, чтобы уничтожить мостик (Bridge) и двигательную установку (Engine) тяжелого корабля. Пускать торпеды можно только после полного захвата цели. Учтите, система на-

вешения у торпеды действует очень медленно!

Firestorm T, боекомплект – 2 штуки. Очень мощные торпеды,  
– Dart II DF, боекомплект – 4 штуки

## F-109a Vampire SS Class A

Очень маневренный (быстрота поворота просто восхищает) и быстрый истребитель. Прекрасное вооружение и неплохая защита. Короче говоря, лучшая машина из всех, на которых вы будете летать

## Пушки:

– тахионные пушки (tachyon),

– усиленный ускоритель частиц (particle)

## Ракеты:

– Tracker Miv, боекомплект – 4 штуки. Эта ракета пролетает мимо противника, потом ее головная часть разделяется на четыре отдельные боеголовки, которые атакуют противника на манер ракет IFF,

– Pilum IV FF, боекомплект – 8 штук;  
– Spiculum V IR, боекомплект – 8 штук

## TB-80b Devastator Class A

Очень тихоходный, но сильно защищенный, а самое главное – у него есть две турели с лазерными пушками, которые будут автоматически стрелять по любым атам, оказавшимся в зоне их досягаемости

## Пушки:

– плазменная пушка (Plasma Gun) – самая мощная пушка. Большую часть врагов уничтожает с одного точного попадания. К сожалению, стреляет медленно, а энергию жрет со страшной быстротой,

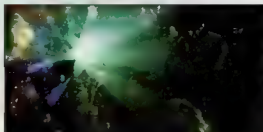
– автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2) Боекомплект 400 снарядов

## Ракеты:

– Firestorm T, боекомплект 4 штуки,

– Porcupine M, боекомплект 36 штук;

– Pilum IV FF, боекомплект – 6 штук.



- Scrymum V IR, боекомплект — 6 штук.

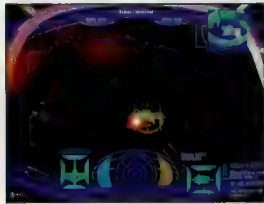
— Valiant LT, боекомплект — 8 штук

## Методы ведения боя

В принципе, бой в имитаторах космических кое-чем отличается от боя в имитаторах воздушных, однако и тут, и там его можно разделить на несколько фаз: обнаружение противника, сближение с ним, атака, боевое маневрирование и, в некоторых случаях, расхождение.

Ну, с обнаружением противника у вас проблем не возникнет. По прибытии в очередную навигационную точку всех врагов (если таковые вообще присутствуют) вы сразу же увидите на экране радара в виде красных точек.

Далее начинайте сближение. В некоторых сражениях это особенно важно, так чем раньше вы наброситесь на врагов, тем скорее переключите их внимание на себя, чем предотвратите нападение на корабль, который защищаете. Кроме этого, враги часто атакуют «волнами» (т. е. группами), следующими одна за другой. Причем каждая отдельная «волна» относительно не многочисленна и, если вы успеете к ней быстро подскочить, с ней можно успеть справиться до того, как появится вторая волна. Таким образом, численно превосходящего вас противника можно уничтожить по частям. Для сближения с противником используйте дополнительные двигатели (afterburners) или твердотопливный ускоритель (если у вас перехватчик F-10a Warp Interceptor).



После сближения начинается атака. В лобовую атаку я вам идти не рекомендую. Дело в том, что у некоторых врагов (например, у Devil Ray) очень мощные пушки, которыми они выбивают ваш защитный экран и броню спереди на пару залпов. Правда, встречаются такие враги не во всех вылетах, но все же рисковать не советую. Далее никогда не пускайте ракеты во врага,

стеснящего на вас. Иначе он может ваши ракеты запросто подорвать огнем пушек. Старайтесь атаковать противника с тыла или сбоку. В последнем случае стрелять вам надо не в самого врага, а в зеленый квадратик, расположенный чуть впереди его корпуса. Помните, ваши пушки стреляют сгустками электромагнитной энергии, разогнанными элементарными частицами или снарядами. Все эти «подарки» движутся медленнее скорости света и должны быть нацелены не сколько вперед, по траектории движения объекта (врага). Бортовой компьютер системы наведения оценит вашу скорость, направление полета и расстояние до цели и на основании этого вычислит, где должен быть враг в момент его поражения вашими пушками. Это место и будет отмечено зеленым квадратиком. Стреляйте туда — и вы достигнете противника.

О ракетах я уже говорил (см. раздел «Корабли Звездного содружества и их вооружение»), так что сейчас ограничусь лишь несколькими общими рекомендациями.

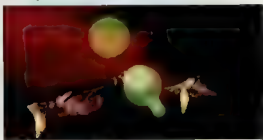
- 1 Управляемые ракеты пускайте только после того, как система наведения захватит цель (на противнике сомкнется перекрестье).
- 2 Старайтесь пускать ракеты как можно ближе от противника и тогда, когда он повернут к вам кормой.

3 Существует одна хитрость, помогающая увеличить точность при стрельбе ракетами. За вашими действиями следят лишь те из врагов, которых атакуют или которые сами атакуют вас. Эти враги могут упорно вращаться от ваших ракет и использовать покровы пистолетных помех. А вот другие враги (те, что в данный момент атакуют ваших

напарников) на вас внимания не обращают. Поэтому, если вы пустите ракету по ним, то они не будут ни уклоняться, ни выставлять пистолетных помех. Конечно, тут тоже надо действовать напереклад и стараться пускать ракеты как можно ближе к цели, но вероятность точного попадания все равно будет намного выше. Этот фокус

проверен на практике и не раз выручал меня в трудную минуту.

А вот что делать, если враги выпустили ракеты по вашему кораблю? В этом случае по бокам экрана загорятся стрелки и появится надпись «Look». Это значит, что ваши корабли захвачены системой наведения ракеты. Надавите в (появившаяся помех) пару раз и сделайте резкий поворот в сторону. Вот и



все. Количество оставшихся у вас потонувших помех отображается в нижнем левом углу экрана.

Теперь поговорим о действиях ваших врагов. В игре Wing Commander: Prophecy ваши противники существуют «поумиел» в сравнении с предыдущими частями сериала (правда, по настоящему это заметно только на серьезных уровнях сложности). Их манера поведения такова

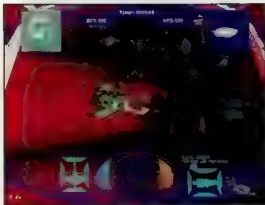
— если вы не эскортируете бомбардировщики или челнок, все внимание врагов переключено на вас, и они пытаются провести свой злобный маневр «мелочи». Суть его в том, что один из врагов отвлекает ваше внимание на себя, а другой враг тем временем атакует вас сзади. Выход таков: все время запрашивайте помощи у ваших напарников. Они будут нападать на преследующего вас врага, а вы тем временем включите дополнительные ускорители и сбейте того врага, которого преследовали сами. Еще один способ действия резко меняйте курс. Как только увидите, что вас сзади атакуют, поверните на 180 градусов и идите в лобовую атаку на преследующего вас врага.

Третий вариант включите дополнительные ускорители на постоянную работу (—) и целенаправленно преследуйте конкретного врага, время от времени меняя курс и обманивая выстрелами с преследующим вас врагом.

— если вы эскортируете челнок или бомбардировщик, старайтесь держаться рядом с ним и стреляйте по тем врагам, которые атакуют прикрываемые вами корабли. Как правило, эти враги не обращают на вас особое внимание, и вы можете сбить их ракетами.

Надоело время поговорить о том, как сражаться с тяжелыми кораблями (Capital ships). Это хрейсера (cruisers)

и эсминцы (destroyers). В отличие от игр из серии Star Wars (Tie Fighter, X-Wing vs. Tie Fighter) компании LucasArts, в Wing Commander: Prophecy пилажные корабли рассматриваются не



как единое целое, а как некий набор отдельных компонентов. Чтобы уничтожить тяжелый корабль, надо уничтожить все его компоненты. При выборе вами в качестве цели (Т) тяжелого корабля автоматически выбирается один из его деңствующих компонентов, как правило, оружейная башня. Для перебора компонентов тяжелого корабля используйте R. Эти компоненты включают в себя:

генератор защитного поля (Shield Generator). Его стоит взорвать в первую очередь. После этого уничтожить другие компоненты становится несколько проще.

ракетные башни (Missile Turrets). Самая несприятная штука. При приближении вашего корабля к кораблю противника автоматически пошлет вас на мушкет и будет послать след ракеты.

оружейные башни (Gun Turrets). Тут все ясно — эти пушки обстреливают любой корабль, оказавшийся в их зоне досягаемости.

мостик (Bridge) «Мозг» корабля, который можно уничтожить только торпедой, остальные виды оружия недостаточно сильны для этого.

двигательные установки (Engines). «Сердце» корабля. Так же, как и мостик, уязвимы только для торпед. Теоретически, правда, их можно и пушками достать. Минут через двадцать непрерывной стрельбы.

Касательно ваших напарников. Действуют они достаточно бестолково, но, тем не менее, способны справиться с парой-тройкой врагов. Самое важное для вас — то, что они отвечают на себя часть врагов, облегчая тем самым жизнь вам. Если врагов вокруг немного, но они хорошо вооружены, то имеет смысл направлять ваших ведомых на какого-нибудь одного врага, тогда велика вероятность того, что они его со-

бьют. Однако, в большинстве случаев просто используйте ведомых в качестве спасательного круга, направляя их на того врага, который преследует вас.

Иногда некоторые ваши напарники будут гибнуть. Правда, врагов будет гибнуть раз в сто больше, но тем не менее вам, конечно, захочется почесать пилели ваших ребят. Ну так вот, это сделать невозможно. Если кто-то гибнет (на справочном табло в баре против его имени стоит «KIA» (Killed in action), т. е. убит в бою), значит, так решили создатели игры. Во всех остальных случаях взрыв истребителя Конфедерации не означает смерть его пилота — тот всегда успеет катапультироваться и позже будет подобран спасательным челноком.

Кстати, вам, возможно, хочется узнать, по какому принципу оцениваются ваши действия при прохождении вылета. Общая оценка складывается из нескольких составляющих. Они приведены ниже.

65 % оценки основаны на результатах выполнения боевых задач, при этом:

все задачи оцениваются одинаково, будь они первостепенными (primary) или второстепенными (secondary).

все процентные значения усредняются.

выполненные или проваленные (Complete / Failed) задачи оцениваются как 100 % или 0 % соответственно.

20 % оценки основаны на количестве повреждений, полученных вашим кораблем, при этом:

чем больше повреждений получил ваш корабль, тем меньше баллов вы получите в этой оценке.

повреждения брони не учитываются, главное — чтобы бортовые системы были в порядке.

10 % оценки основаны на точности при стрельбе ракетами.

если вы попадете в 100 % случаев, то получите полные 10 % для этой оценки.

5 % оценки основаны на точности при стрельбе из пушек.

если вы попадете в 100 % случаев, то получите полные 5 % для данной оценки.

## Прохождение

Нижеприведенные советы предназначены для уровня сложности «Bookie». Если же вы хотите считать себя асом, то вам придется иметь дело с большим количеством противников, которые при повышении уровня сложности будут нападать на вас (лично) все более и более целенаправленно и все большим и большим числом. В остальном же все задания для каждого вылета останутся без изменений.

Принимая во внимание отсутствие русифицированной версии игры, здесь дается краткое изложение видеофрагментов, дабы те из вас, уважаемые «а-романы», кто не «на ты» с английским языком, могли без труда следить за перепетиями сюжета Wing Commander: Prophecy. Содержание видеофрагментов далее будет выделено курсивом.

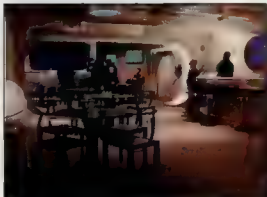
### Вступление.

*Давным-давно Пророчица из народа килрати было божественное откровение. Из него узнала она о грядущем Времени Великого Мрака, которое придет после того, как на килрати прельются огненный дождь. Согласно откровению, оплывание и страдания станут тогда делом выживших, ибо проявится Смерть во Вселенную и кроется она собою все звезды. Откровение это было записано в святой Книге Сивара (Tome of Sivar).*

*И вот настало время исполнения пророчества. Упомянутый в нем огненный дождь разлился в предыдущей части сериала, когда родную планету килрати успешно разбомбили бесстрашные эсминцы.*

*Первыми узрели Смерть члены экипажа исследовательского корабля, когда из распахнувшихся врат в иное пространство появился вестник незнакомого цивилизации.*

*Хотя исследовательский корабль и успел послать капсулу с сообщением, Земное содружество пребывало в неведении о грядущей ему опасности и продолжало жить своей светлой жизнью. На несущий корабль «Мидуэй» прибыло нападение из двух «зеленых» пилотов. Од-*





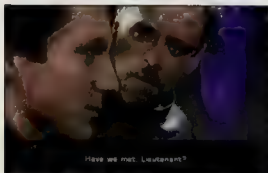
ним из них был Кейси (Casey), сын знаменитого аса по прозвищу Исетал. Именно за Кейси вам и предстоит сыграть.

Кстати, подробности для любознательных. Мидуэй — маленький островок в Тихом океане, где во время Второй мировой войны произошло грандиозное сражение между США и Японией. Для американцев эта битва имела столько же, сколько для нас Сталинград.

Вместе с Кейси пришел и его приятель, оптимист и балагур по прозвищу Мазетто (Maestro). По прибытии на «Мидуэй» он первым делом достал бутылочку контрабандного спиртного, чтобы вдвоем с Кейси отметить новое назначение. Но, увы, праздник не получился — в самый неподходящий момент появилась лейтенант Талверт (Talvert), командир эскадрильи, в которую зачислили Кейси и Мазетто, девушка весьма привлекательная, но, что называется, с характером. А ведь все так хорошо начиналось.

В унылом настроении приятели занесли свои имена в память бортового компьютера.

Бедн, как известно, не приходит одна. Попытки Кейси завязать беседу в баре с



пилотами ветеранами закончилась неприятным диалогом с Маньяком (Maniac), нашим старым знакомым еще с Wing Commander III: Heart of Tiger. Как вы помните, Маньяк — парень неплохой, но страшный хаустун и побител поработор на публику. К счастью, кроме него в баре находился еще один пилот, по прозвищу Зеро (Zero) — в данном случае это слово имеет значение «яблочко», т. е. центр мишени), который с удовольствием ввел Кейси в курс местных дел. Обродовавшийся Кейси расслабился и забыл старую поговорку: «язык мой — враг мой». Он пустился в пространное

рассуждение о том, что он думает о знаменитом командоре Блэйре (Commandore Blair), герое четырех предыдущих частей Wing Commander. Как раз в самый разгар его речи в комнату заглянул и сам Блэйр. В его роли сыграл актер Марк

Хэмилл, впервые ставший известным благодаря знаменитой серии «Звездные войны», где он сыграл одного из главных героев, Люка Скайуокера. Участие М Хэмилла в «экранизации» третьей и четвертой частей Wing Commander немало способствовало популярности игры. Впрочем, и сам актер, думается, не остался внакладе, ведь он лишний раз напомнил о своем существовании весьма широкой аудитории фанатов. Но вернемся к нашей истории. Чуть насмешливый ответ Блэйра на его речь поверг Кейси в палкое уныние. «Прощай, карьерист», — только и осталось сказать нашему недодачивающему герою. Но, разумеется, его карьера не закончилась, ведь игра-то только началась!

И вскоре Кейси получил свое первое боевое задание: «Мидуэй» принял сигнал бедствия с крейсера килратти, и командование решило разобраться в случившемся на месте.

### Вылет первый: Сигнал бедствия (Kilrathi Distress Call)

Боевое задание эскортировать челнок с десантниками до крейсера килратти. Десантники повинуются на борт и оценивают обстановку. После этого их надо сопроводить наряд, на «Мидуэй». Ваш корабль F-106a Piranha Scout. Враги появятся только после того как челнок с десантниками состыкуется с крейсером килратти. Врагов немного, поэтому просто примените против них управляемые ракеты. Противники не используют постановочных помех, так что ракет вам должно хватить, при условии, что будете стрелять с близкого расстояния (в этом случае не промахнетесь).

По прибытии на «Мидуэй» вы встретитесь с начальницей ремонтников по имени Рэйчел (Rachael). Она — тоже старая знакомая ветерана Wing

Commander. Впервые она появилась еще в третьей части сериала (Heart of Tiger). Там она активно помогала Блэйру в несении военной службы. Однако с Кейси у нее разговор будет короткий, и нам не задаваемый ас снова получит от ворот поворот.

В баре Кейси познакомится с парнем по имени Даллас (Dallas). Фанатам кинофантастики его лицо может показаться знакомым. И не случайно — его роль играет актер, снявшийся в фильме П. Верховена «Робот-полчище» (Робосор). Там он играл карьериста-чиновника из корпорации ОРС, а тут ему дали совсем уж незавидную роль — трусоватого парня, никак не ожидающего, что он попадет на настоящую войну.

К счастью, в баре не все такие. Старый ас Ястреб (Hawk), который в самом начале игры не захотел ввязаться с Кейси, теперь присоединится к беседе за столик, и вы узнаете некоторые любопытные подробности о том, что нашла на крейсере килратти десантники. Оказывается, экипаж не просто убили, а порезали на части, причем сделали это на манер ритуального жертвоприношения. Один из килратти начертил своей кровью на стене слово, которое можно перевести как «тыма» или «зю». Весело, ничего не скажете.

### Вылет второй: Спасение пилотов эскадрильи «Черная вдова» (Black Widow Rescue)

Боевое задание: инструктаж не будет, это вылет по тревоге. От вас требуется найти и привести домой нескольких пилотов, попавших в засаду врага. Ваш корабль F/A-105a Tigershark H/R. В двух навигационных точках вам встретятся многочисленные группы врагов. Рекомендуем не тратить на первую группу все ракеты, стреляйте ими только намеренно (находясь точно над кораблем противника и с близкого расстояния). Ну, а на вторую группу можете потратить весь оставшийся запас ракет.

После боя неунывающий весельчак Мазетто предложит Кейси выпить нечто на редкость вкусное. Впрочем, может быть, дело не в том, что напиток так было крепко, а в том, что Кейси уже не умеет?





Как бы там ни было, к стае прилетел блондинка Финли (Finley), офицер из отдела науки. И почему вокруг Кейси девочки все так и вьются? Как же он, бедолага, после этого службу будет бить?

## Вылет третий: Прочесать и вернётся (Sweep And Rendezvous)

Боевое задание: к «Мидуэю» приближается вражеский флот. Командование решило, что самое время унести ноги. Вам приказано пройтись по навигационным точкам впереди «Мидуэя» и уничтожить всех врагов, которые там могут быть.

Ваш корабль: F-106a Piranha Scout

Враги вам будут встречаться у каждой навигационной точки, но всякий раз их будет немного. Используйте против них ракеты и пулемет. Безопаса вполне хватит (на уровне сложности «Rookie»).

Кейси снова встретится с Райчел. На этот раз она попросит визитки за свою резкость в прошлый раз (нет, прекрасная половина команды «Мидуэя» все же благодарит К. Кейси).

Между тем врата, через которые прибывает инопланетия, медленно, но верно строятся впереди крупномасштабного вторжения.

## Вылет четвертый: Перехват на «Осе» (Wasp Intercept)

Боевое задание «Мидуэй» готовится уйти в гиперпространство. Враги же явно настроены помешать этому. Перехватите их и уничтожьте до того, как они успеют повредить «Мидуэю». Не забудьте, вам надо успеть вернуться на борт до прыжка, иначе корабль уйдет без вас!

Ваш корабль: F-110a Wasp Intercept

Врагов много, причем подрывление к ним будет подходить периодически так что начал боя не будет стихать ни

кращайте бой и летите к «Мидуэю». Если вы не успеете залететь в ангар, то корабль уйдет в гиперпространство без вас (в этом случае игра для вас закончится). Если в пылу боя вы отлетите от несущего корабля на большое расстояние, то не забудьте — у перекладки имеется твердотопливный ускоритель (включается нажатием В), благодаря которому вы можете очень сильно повысить скорость. Для захода в ангар вам нужно просто приблизиться к «Мидуэю» вплотную — и все произойдет автоматически.

Бедолага Даллас снова паникует. Кейси использует все свое красноречие для повышения у того воинского духа. Вряд ли получится.

## Вылет пятый: Спасение конвоя (Convoy Rescue)

Боевое задание «Мидуэй» отрезан врагами от всех линий снабжения. Земного содружества. Однако удалось послать сигнал о бедственном положении корабля, и к нему идет конвой. Ваша задача — встретить конвой и защитить его от инопланетян.

Ваш корабль: F/A-105a Tigshark H/R

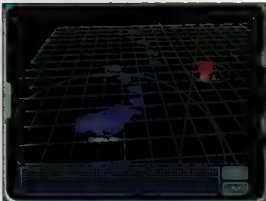
Врагов прилично, но не сказать, чтобы много. Тем не менее, транспортные корабли спасти вы не сможете, так что не напрягайтесь излишне. После того, как уничтожите всех врагов вблизи транспортных, состыкуйтесь (просто летите близко) с челноком SAR-21 (это корабль с желтыми полосами, вы его не пропустите). Вас дозвонят топливом, и теперь можете лететь к следующей навигационной точке. Под самым концом полета вам придется немного повиснуть с врагами рядом с «Мидуэем».

Кейси получит возможность поболтать с Финли. Разговор будет вестись вокруг древнего пророчества кхатри о конце света (точнее, о конце всей Вселенной).

## Вылет шестой:

## Встреча со звездолетом инопланетян (Alien Starship Encounter)

Боевое задание «Мидуэй» преследуют враги. К счастью, они вынуждены были разделиться — неповоротливый крейсер не успевает за юркими эсминцами. Так что у землян есть возмож-



ность разгромить врага по частям. Вам предстоит участвовать в атаке на эсминцы. На вашу эскадрилью возложена задача уничтожить прикрывающих их истребители, тем самым расчищая путь для бомбардировщиков.

Ваш корабль: F/A-105a Tigshark H/R. Довольно трудный бой. Помните, вы должны по мере сил помогать бомбардировщикам. Они медлительны и неповоротливы, истребители противника могут их уничтожить, а без бомбардировщиков вам с эсминцами не справиться. Кроме истребителей и эсминцев (Destroyers) попадется вам еще и корвет (корабль средних размеров). Первым делом направьте своих товарищей атаковать истребителей противника. Squid, а сами сблизитесь с корветом, сбавьте скорость наполовину, займите к нему с кормы (тогда он не сможет вас обстреливать) и уничтожьте его ракетным Dragon AP. Корвет медлительный и не сумеет увернуться. Если же вы с ним сразу не разберетесь, то он будет регулярно стараться стрелять вам в спину и, главное, отвлекать на себя ваших напарников, вследствие чего вам придется в одиночку возиться с истребителями. После корвета приминайтесь за истребители. Уничтожайте их управляемыми ракетами. Не забывайте направлять ваших товарищей на тот или иной истребитель противника — толпой они его быстрее уговорят. Стратегия во время сражения подлетать к эсминцам и расстреливать их генератор защитного поля (Shield Generator) и оружейные башни (Gun Turrets). Применяйте ракеты Dragon AP, если те еще у вас остались. По другим частям эсминцев (Bridge, Engines) не стреляйте — у вас ракеты и пушки для этого славы, бомбардировщики сами закончат.

В баре между Кейси и Зеро произойдет неслышимый разговор. Зеро заинтересуется, каково было Кейси чувство от себя сына самого знаменитого Аса Земного содружества. Кейси в ответ осведомится об отце Зеро. Тот, оказывается, был историком, изучавшим кхатри. И Зеро



ни минуту. При любовных атаках противника применяйте залповый огонь из всех вивших пушек. Ракет не жалейте: чем больше вы уничтожите врагов на раннем этапе, тем проще вам будет потом. Самое главное в этом задании — не увлекаться боем! Как только придет сигнал с несущего корабля, сразу пре-



помнит, как его отец говорил о пророческих снах при конце света

### Вылет седьмой: Атака на крейсер (Cruiser Assault)

Боевое задание: прикрыть бомбардировщик и всячески помочь им при уничтожении крейсера инопланетян. Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor. Используйте твердотопливный ускоритель для сближения с врагом, далее сбейте ракетками как можно больше истребителей. Оставшихся добейте пушками. Далее принимайтесь за пушки крейсера.

В этом бою погибнет Даллас. Как-то помешать этому вы не сможете — таков сюжет игры.

Вы станете свидетелем похорон Далласа и других павших в борьбе с инопланетянами пилотов.

В баре основной темой разговора станут погибшие Ишутки и Маньяка, начинающиеся в этот момент в бар, окажутся последней каплей, переполнившей терпение Кейси.

В каюту Кейси заглядывает Блэйр, чтобы вывести молодого пилота из депрессии, а заодно и поговорить о высоких материях.

### Вылет восьмой: Проникновение на передающую станцию (Relay Station Insertion)

Боевое задание: чтобы связаться с флотом Земного содружества и сообщить о своем бедственном положении, экипаж «Мидуэя» должен воспользоваться передающей станцией. Высадку на станцию проведут десантники, а вы будете прикрывать их.

Ввиду сложности предстоящей операции явным напарником станет сам командир Блэр.

Ваш корабль: F-105a Tigershark H/R. Когда прибудете на место, разгромите врагов. Ракеты применяйте без стеснения. Не забывайте — напарником у вас сам Блэйр, который воюет неплохо. После очистки района от врагов чел-

нок с десантниками состыкуется со станцией. Через некоторое время начальник десантников Деккер вызовет Блэйра, и тот тоже состыкуется со станцией. Прилетит направочный челнок. Состыкуйтесь с ним (напомню, вам надо просто пролечь на близком расстоянии от него), перезагрузите боезапас и переправьтесь. Слова

появятся враги. Блэйр скажет, что спешит вам на помощь, но в этот раз на него не рассчитывайте — инопланетяне захватят его в плен. Как-то воспрепятствовать этому вы не сможете, но не волнуйтесь — Блэйр не погибнет, вы еще спасете его, только это будет потом. А пока вам придется в одиночку раздаться с врагами.

### Вылет девятый: Оборона передающей станции (Relay Station Defence)

Боевое задание: удерживать врагов, пока десантники налаживают работу передающей станции.

Ваш корабль: F-105a Tigershark H/R.

Начнете вы один, но потом к вам придут помощники. Главное — не дайте врагам стрелять по передающей станции. Применяйте против них ракеты. Советую также включить дополнительные двигатели и постоянно маневрировать. Короле говорит, тяните время до прихода подкреплений.

Пробыв на «Мидуэе», Кейси не может найти себе места из-за пленения Блэйра. Тем не менее командование в очередной раз повышает его, переводя в злитую эскадрилью «Черная вдова».

Но жизнь идет, и вот уже мы видим Кейси в баре, празднующего со своим приятелем. Мазстро перевод в новую эскадрилью. Вскоре к Кейси подлетит Рэйчел, а Мазстро отправится поднимать воинский дух неудачнику Маньяку, который, как всегда, жалуется на несправедливость судьбы.

### Вылет десятый: В поисках сокровищ (Treasure Hunt)

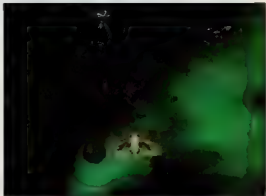
Боевое задание: инопланетяне установили специальный спутник, слушающий сигналы «Мидуэя». Вам надо найти

этот спутник и доставить его на несущий корабль для исследования.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Враги вам встретятся у первой и третьей навигационных точек. Применяйте ракеты и спаренные пушки (Full Guns). Скорость и маневренность нашего истребителя позволят вам расправиться со всеми врагами без особых усилий. А вот со спутником «гузишкой» все будет сложнее. Мне так и не удалось найти его, хотя я осматрел все спутники инопланетян в навигационной точке 3. По завершении на «Мидуэе» Талмерт с милым улыбкой сообщает Кейси, что она нашла спутник и доставила его на корабль. Ну что тут скажешь.

### Вылет одиннадцатый: Спасение пропавшего без вести (MIA Recovery)

В баре Ястреб сообщает Кейси о том, что один из пилотов, которых вел в бой Маньяк, не был подобран челноком после катапультирования из уничтоженного истребителя. Тут появляется и сам Маньяк и начинает жаловаться на начальство, которое не позволяет ему отправиться на поиски своего парня. Кейси презрительно фыркает и замечает, что «тут как-то странно пахнет», намекая на



Маньяка. Естественно, Кейси начальство не откажет и он полетит спасать пилота.

Боевое задание: защищать челнок SAR, который послан, чтобы обнаружить и подобрать капсулу с катапультировавшимся пилотом.

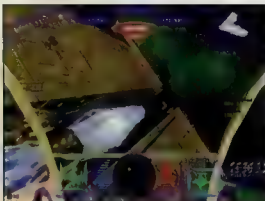
Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Врагов мало, но вся проблема в том, что они атакуют и вас, и челнок. Не удерживайте себя охотой за врагами, сосредоточьтесь на тех, которые нападают на челнок. Применяйте против них ракеты. Будьте осторожны: среди врагов будет I Devil Ray, который активно использует постановщики помех против ваших ракет, так что расстреляйте его пушками.

По прибытии на «Мидуэй» с Кейси захочет поговорить Рэйчел, но на этот раз беседа прервется

## Вылет двенадцатый: Зачистка периметра (Perimeter Sweep)

Боевое задание: для вычисления планов противника «Мидуэй» выпустил несколько челноков-разведчиков. Ваша задача — прочесать несколько навигационных точек и очистить их от врагов. Попутно защитите челноки от нападения врагов.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Все просто. Внимательно следите за челноком и не давайте врагам атаковать его. Не стесняйтесь применять ракеты, однако не используйте их против Stingray. Главное — поймите тактику противника. Маленькие юркие истребители откладывают вас от челнока, а другие враги тем временем начинают атаку. Поэтому держитесь все время поближе к челноку, не преследуйте врагов — предоставьте это нашим напарникам.



## Вылет тринадцатый: Встреча с килратти (Kilrathi Rendezvous)

Боевое задание: уничтожить крейсер и несущий корабль противника.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B. В этом вылете килратти — ваши союзники, не стреляйте по ним. При приближении к кораблям врага включите дополнительные двигатели, иначе с нашей черепашьей скоростью вы не сможете толком маневрировать. Старайтесь избегать истребителей, а сами сосредоточьтесь на больших кораблях. Выберите какой-нибудь один в качестве жертвы и начните его систематический атаковать. Не забудьте, лучшая последовательность уничтожения отдельных частей корабля такова:

- Shield generator,
- Missile Turret (если таковой имеется),
- Gun Turrets,
- Bridge (на маленькой скорости при помощи торпед Valiant LT).

— Engine (на маленькой скорости при помощи торпед Firestorm LT).

Если же захотите пострелять в истребители, пользуйтесь ракетами, автопушкой «Ураганный огонь» или спаренными энергетическими пушками (Full Guns).

Ворота, через которые прибыл инопланетянин, почти достроены.

Тем временем ничего об этом не подозревающие Кейси и Филли балзуют. По словам Филли, на планете творится что-то жуткое: килратти просто исчезают, словно что-то пожирает их, как об этом сказано в пророчестве. Во время разговора с Филли Кейси посматривает в видеонаблюдение пылают Блэйра.

## Вылет четырнадцатый: На выручку Культу Сивара (Cult of Sivar Rescue)

Между Кейси и Ястребом происходит разговор. Оказывается, отец Кейси, легендарный ас Исетан, когда-то помогал Ястребу, в то время еще зеленому новичку, обрести уверенность в себе.

Боевое задание: помочь килратти из Куклы Сивара справиться с врагами и эскадрильей корветов килратти.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Перед самым вылетом Ястреб откроет Кейси страшную правду о смерти его отца. В последнем бою истребитель Исетана был подбит, а сам он катапультировался. Но килратти подобрали капсулу, извлекли пилота, мерски убили его (разрезали на части), потом снова положили в капсулу и выбросили ее в космос. Через некоторое время капсулу открыла земляне. Естественно, семье погибшего пилота о подробностях смерти Исетана ничего не сообщали.

Перебейте всех врагов. Это очень просто, тем более, что килратти вам помогут. Потом с вами по радио свяжется Ястреб и предложит разделиться с эскадрией. Ничего не делайте, просто ждите, потом включите автопилот. Оставшиеся в живых килратти вас не забудут и потом помогут.

Между Кейси и Ястребом произойдет ожесточенный спор по поводу поведения Кейси во время вылета, но, как и следо-

вало ожидать, благородная позиция молодого аса победит.

## Вылет пятнадцатый: Разведка Дула-7 (Swacs Scan of Dula-7)

Филли удалось расшифровать часть перехваченного послания инопланетянина. Похоже, что они начали рассчитывать численность людей для каких-то опытов.

Боевое задание: на разведку выслан челнок Swacs. Ваша задача — обеспечить его безопасность.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Итак, берегите челнок Swacs, держитесь все время рядом и уничтожайте тех врагов, которые будут на него нападать. Против мелких истребителей не жалейте ракет!

По возвращении на борт «Мидуэй» Талверт сообщает Кейси, что Ястреб погиб.

В казарме старый пилот рассказывает Кейси историю Ястреба — оказывается, все его близкие были уничтожены во время бомбардировки земной колонии флотом килратти. Ястреб узнал, потому что учился в это время в Академии Флота. Кейси получит нож Ястреба как последний подарок.

## Вылет шестнадцатый: Атака бомбардировщиков (Shrike Bomber Assault)

Боевое задание: благодаря разведке, проведенной в предыдущем вылете, обнаружен эсминец инопланетянина. Его необходимо уничтожить.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

С истребителями не связывайтесь, а уничтожайте при помощи ракет Dragonfly корветы врага (корабли сред него размера). Затем принимайтесь за эсминец. У него есть ракетная башня (Missile Turret), уничтожьте ее в первую очередь, затем — все остальное.

## Вылет семнадцатый: Никаких выживших (No Survivors)

Боевое задание: уничтожить всех встреченных по пути врагов.



Ваш корабль. F-108a Panther SS Class B  
Тут главное — не дать врагам унизить, иначе задание будет считаться невыполненным. Сбежать попытается один из Lamprey. Догоните его, включив дополнительные двигатели. Потом вернитесь и помогите напарникам прикончить всех остальных.

## Вылет восемнадцатый: На штурм! (Storming the Rock)

Боевое задание для захвата космической станции выслан челнок с десантниками. Ваша задача — защитить их на подходе к станции, потом задержать захваченную станцию, а под конец обеспечить безопасный отход челнока обратно на «Мидуэй».

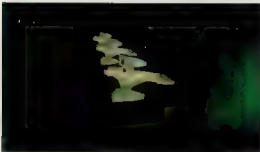
Ваш корабль. F-108a Panther SS Class B  
Ну, тут все очень просто. Используйте свою скорость для уничтожения всех врагов, а потом отходите от станции вместе с челноком.

Кейси награждает медалью.

Во время штурма станции десантники спасены пленного. Им оказался сам Бегер. Радость Кейси отражает лишь мысль о его ответственности за пленение командира, но тот скажет, что Кейси действовал тогда правильно.

## Вылет девятнадцатый: Удерживать оборону (Holding the Line)

Боевое задание озлобившиеся инопланетные высланы против «Мидуэя» много истребителей. Вы должны уничтожить их всех, не дав им погубить несущий корабль.



Перед вылетом начальство сообщает Кейси, что его старые знакомые — килраты из Куэнта Сивара (см. вылет № 14) — предлагают помощь в бою против инопланетников.

Ваш корабль. F-108a Panther SS Class B  
Не зря вы тогда пощадил килрат! Их помощь окажется далеко не лишней в этом сражении. Вам придется сначала уничтожить врагов у навигационной точки, потом вернуться к «Мидуэю» и уничтожить атакующих его врагов.

Командование похвалит Кейси и скажет, что только из-за его благородного поступка (во время вылета № 14) килраты помогли землянам в этом бою.

## Вылет двадцатый: Операция «Засада» (Operation Ambush)

Боевое задание. земляне обнаружили хорошо охраняемую перелазящую станцию инопланетян и решили устроить для ее стражей ловушку. Бомбардировщики под вашим командованием уничтожат всех станционных, а когда появятся привлеченные этой атакой враги, их атакует притаившаяся эскадрилья новых мощных истребителей.

Ваш корабль. TB-81a Shrike Class B

Первым делом взорвите антенны у станции, не отвлекаясь на истребителей врага. Учтите, антенны можно взорвать только торпедами. Всего антенн 7, а торпед у вас — 8 (считая Valiant и Fleetstorm). Отсюда мораль — стреляйте точно, без промаха. После уничтожения антенн появятся враги, но одновременно с ними придут и те самые новые истребители, которые затеялись в засаде.

Маньяк переживает по поводу смерти двух своих пилотов-новичков. Кейси, как всегда, старается его ободрить.

## Вылет двадцать первый: Уничтожение (Extinction)

Боевое задание. чтобы противник не узнал о планах землян, решено прочесать окрестности и уничтожить все корабли инопланетян, не дав никому скрыться. Для этого послано зверо бомбардировщиков, которому будет помогать (и прикрывать их) зверо истребителей под вашим командованием.

Ваш корабль. F-108a Panther SS Class B

Трудный бой. Ключ к победе — бомбардировщики — они летят с вами. Дело в том, что для победы надо уничтожить эсминцев и пару транспортов противника. Без торпед, которые несут бомбардировщики, вы не сможете это сделать. По-

дут два транспорта и их эскорт, а напоследок на вас навалятся истребители всевозможные с бомбардировщиками. Аккуратнее с ракетами, т. к. враги постоянно используют постановщики помех! Из за этого имеет смысл в самом начале переключиться на ракеты Plumb IV FF (они не отвлекаются на постановщики помех) и ими расстрелять как можно больше врагов. Это сильно упростит жизнь бомбардировщикам.

Кейси получит новую награду за победу в этом вылете.

А вот у бедолаги Маньяка возникнут переживания по поводу его (Маньяка) способности успешно командовать яном.

## Вылет двадцать второй: Захват убийцы кораблей (Ship Killer Acquisition)

Боевое задание. обнаружен огромный боевой корабль инопланетян, который уничтожил целый флот килрат. Очевидно, он получил повреждение и в данный момент ремонтируется. Челнок с десантниками должен проникнуть на борт убийцы кораблей и собрать всю возможную информацию о нем. Ваша задача — уничтожить убийцу кораблей после того, как десантники покинут его.

Ваш корабль. TB-81a Shrike Class B

Не особо связывайтесь с истребителями. Вы для этого слишком медлительны. Хотя по возможности попытайтесь помочь своим напарникам. Основная работа — убийца кораблей. Поначалу мостик и двигатели огромного корабля неуязвимы для вас. Не тратьте на них торпеды, а сосредоточьтесь на оружейных башнях. Когда десантники отойдут от корабля, с «Мидуэя» придет сообщение, что убийца кораблей готовиться атаковать «Мидуэй». При этом надписи «Bridge» и «Engine» окрасятся в желтый цвет. Быстро расстреляйте их торпедами — и дело сдвинуто.

В баре Маньяка по-прежнему не ценят osoby слабого пола. Один у него друг оказался — Кейси. Из их разговора мы узна-

этому берегите бомбардировщиков. Не отдаляйтесь от них стараясь уничтожить в первую очередь тех врагов, которые нападают на бомбардировщиков. Враги вам встретятся у трех навигационных точек. Сначала будет эсминец и прикрывающие его истребители, у следующей навигационной точки бу-



ем, что Маньяк подал прошение об отставке с поста командира эсены — уж больно жизнь трудна

Кейси выжмут на мостик, где в присутствии всего начальства его в очередной раз наградят и переведут в новую эскадрилью — «Волчья стая». Другая поздравит Кейси, а Бейли проводит его долгим взглядом

Между тем ворота, через которые прибыли инопланетяне, полностью построены. Но и плазменная пушка на «Мидуэ» тоже готова

Офицер Филли обнаружила возможное уязвимое место инопланетян — систему охлаждения генераторов ворот

## Вылет двадцать третий: Вылет на Vampire или Devastator (Vampire / Devastator Duty)

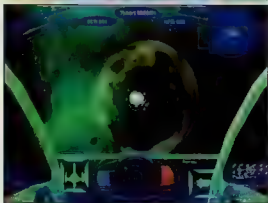
Это — первое задание, которое вы можете пройти двумя способами, т. е. на двух кораблях — истребителе и бомбардировщике. На мой взгляд, на истребителе веселее

Вариант 1

Боевое задание прикрыть бомбардировщики, которые атакуют несущий корабль инопланетян

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Все просто, как дважды два. Взорвите генератор щита несущего корабля и его орудийные башни, попутно уничтожая истребители противника



Вариант 2

Боевое задание: уничтожить несущий корабль инопланетян

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

Вы очень медлительны, поэтому не пытайтесь преследовать истребители противника. Пускайте в них ракетами и помните: ваши лазерные турели автоматически стреляют по тем врагам, которые окажутся достаточно близко. Старайтесь избегать орудийных башен тяжелых кораблей противника, т. к. из-за вашей медлительности не сможете от них увернуться. Простейшая схема победы такова: сначала включите дополнительные двигатели и сблизитесь с тяжелым кораблем. Плазменными пушками уничтожьте его генератор щитов, потом отойдите на 5-8 тысяч метров и пускайте по мосту и двигателям торпеды. Вот и все

## Вылет двадцать четвертый: Разминирование / Атака на крейсер (Mine Sweep / Cruiser Assault)

Еще одно задание, которое вы можете пройти как на бомбардировщике, так и на истребителе

Вариант 1

Боевое задание: уничтожить минное поле, выставленное инопланетянами на пути «Мидуэ»

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Вам надо просто уничтожить всех врагов. Активно применяйте ракеты, т. к. инопланетяне навзяться всей массой именно на вас, не особо обращая внимание на другие истребители. Земного содружества. Против быстрых врагов Skale используйте IR-ракеты, против Mantia — FF-ракеты

Вариант 2

Боевое задание: уничтожить крейсера противника

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

Действуем аналогично вылету № 23. Подлетаем на форсаже, плазменной пушкой взрываем генератор щитов, потом с безопасного расстояния расстреливаем торпедным аппаратом и мостик. Единственный нюанс: стреляйте без промаха. Дело в том, что вам потом, после уничтожения ваших основных целей, прикажут помочь еще одной группе бомбардиро-

виков. Так что лишние торпеды для расправы с тяжелыми кораблями придутся как раз кстати

## Вылет двадцать пятый: Патруль поля астероидов (Asteroid Field Patrol)

Боевое задание: пройти по всем навигационным точкам и уничтожить всех врагов

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A

Вместо ракеты Pilot вам дадут Enhanced LRIR — ракету дальнего радиуса действия с инфракрасной заводкой. Это штука мощная, но в данном вылете она еще не до конца проверена, поэтому имеет неприятную привычку: время от времени промахиваться. С этим ничего поделать нельзя, приходится смириться

Выполнить это задание очень просто. Сначала уничтожьте инопланетян, атакующих «Мидуэ», потом отправьтесь прочесывать навигационные точки С «Мидуэ» придет сообщение о том, что замечен еще один убийца кораблей. Вы на него наткнетесь во время своего патруля. Просто пролетите мимо него на близком расстоянии и, когда придет еще одно послание с «Мидуэ», возвращайтесь домой

## Вылет двадцать шестой: Атака на убийцу кораблей (Ship Killer Assault)

Боевое задание: итак, обнаружен новый убийца кораблей. Его, естественно, надо уничтожить

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A

На ваш корабль установлены кое-какие новые штучки. Среди них:

Enhanced T (4 штуки) — очень мощная торпеда с увеличенным радиусом действия,

Enhanced LRIR (6 штук) — с этой ракетой мы уже знакомы, Enhanced LT (8 штук) — легкая торпеда с увеличенным радиусом действия

Действуем следующим образом: сначала корсет — две ракеты LRIR, потом убийца кораблей и крейсер (по накатанной колее)

Не атакуйте в бой с истребителями и с орудийными башнями

## Вылет двадцать седьмой: Защита плазменной пушки (Plasma Gun Defense)

Боевое задание: инопланетяне почуяли недоброе и бросили армаду истребителей и бомбардировщиков, чтобы уничтожить плазменную пушку «Мидуэ». Остановите их! Заодно испытайте новые ракеты (примените по одной ракете каждого вида)

Ваш корабль. F-109a Vampire SS Class A.

Недоработки, связанные с новыми ракетами, устранены. Теперь эти ракеты не будут промахиваться.

Никаких трудностей у вас не будет. Держитесь возле «Мидуэя» и перехватывайте врагов, атакующих несущий корабль.

### Вылет двадцать восьмой: Пометьте цель (Painting The Target)

Боевое задание из-за проблем с технологией инопланетиян выстрел плазменной пушки «Мидуэя» сработает только в том случае, если выпущенный плазменный ступок будет «зажжен» внешним лазерным устройством.

Ваш корабль. TB-80b Devastator Class A.

На ваш корабль установлена особая ракета — Tang Disk (1 штука). Ею надо выстрелить в транспортный корабль инопланетиян.

Итак, на скорости сблизимся с транспортным противника и выпустим Tang Disk. Потом унесите ноги. Все остальные цели в данном задании вторичны. Плазменная пушка «Мидуэя» выстрелит, установленное вами устройство зажжет плазменный ступок, и от могучего флота инопланетиян останется одно только воспоминание.

*Начальство «Мидуэя» в полном составе посетило бар нилотов. И принесло неприятные вести: оказывается, второй раз стрелит из плазменной пушки нельзя, иначе она перегреется и взорвется. Поэтому верота, через которые приходят враги, придется взрывать по-старинке, при помощи истребителей.*

*Камандор Блэр собрался воевать, но ему не повезло, миниручи плазом зловредам. Между Блэром и Кейси произошел разговор, и старик так заканчивает, что все равно будет драться.*

### Вылет двадцать девятый: Уничтожение остатков флота инопланетиян (Fleet Remnant Destruction)

Боевое задание вам поручено прикрыть бомбардировщики, атакующие тяжелые корабли, а задолго — уничтожить всех инопланетиян.

Ваш корабль. F-109a Vampire SS Class A.



У вас опят новые игрушки. Помните хорошо вам знакомых ракет Enhanced LRAR (4 штуки) и Spiculum VLR (4 штуки) добавятся еще Anti-radiation (4 штуки) и Enhanced LRAR (4 штуки). Последние две ракеты имеют смысл применять против оружейных башен тяжелых кораблей (они начинают ~~стрелять~~ цель на коротком расстоянии).

Все, как всегда. Защищайте бомбардировщики и расстреливайте своими новыми ракетами оружейные башни тяжелых кораблей противника. Ваша скорость позволит вам легко увернуться от их выстрелов. А бомбардировщикам уничтожение оружейных башен значительно облегчит жизнь.

### Вылет тридцатый: Перехват тяжелых ракет (Cap missile interception)

Боевое задание. Инопланетияне запустили по «Мидуэю» особые мощные ракеты. Если они попадут несущий корабль, будет уничтожен. Перехватите эти ракеты!

Ваш корабль. F-110a Warp Interceptor.

Врубайте твердотопливный ускоритель и пролетите мимо врагов — тяжелые ракеты Starship Missiles летят позади них.

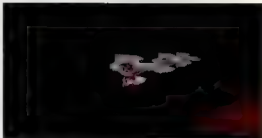
Вам надо успеть очень быстро сбить их своими ракетами дальнего радиуса действия. Достаточно одного попадания. Дальше начинайте охоту за бомбардировщиками противника. Милли, используя дополнительные двигатели. Стреляйте в них ракетами с любой дистанции, а если не успеваете — оскорбляйте по радио (нажмите С, потом вы берите «Twin Enemy»). Смысл в том, чтобы отвлечь их на себя и не дать атаковать «Мидуэя».

### Вылет тридцатый первый: Нападение на корабли сопровождения дреднуота (Dreadnought Support Assault)

Боевое задание. Ворота инопланетиян прикрывает огромный дреднуот, а его, в свою очередь, прикрывают еще тяжелые корабли сопровождения. Ваша цель — уничтожить как раз эти самые корабли.

Ваш корабль. TB-80b Devastator Class A.

Все стандартно. Сначала держитесь на расстоянии от тяжелых кораблей (чтобы оружейные башни вас не беспокоили) и расстреливайте истребители (чтобы потом в спину не стреляли). Потом на



скорости сблизитесь с тяжелыми кораблями, взрывайте генератор щитов, отходите на безопасное расстояние и торпедками добивайте цель. Стреляйте точно! Вам снова придется прийти на выручку другой группе с «Мидуэя» в следующей навигационной точке. Там тоже будут тяжелые корабли.



### Вылет тридцатый второй: Корабль-чудовище (Defang The Beast)

Это задание состоит из двух частей-вылетов.

Часть 1

Боевое задание. Уничтожить генератор щитов и оружейные башни дреднуота.

Ваш корабль. F-109a Vampire SS Class A. Довольно сложный бой. Первым делом разрушайте форсаж и взрывайте генератор защитного поля. Потом летайте между «щупальцами» дреднуота и стреляйте по оружейным башням, по множеству истребителей противника. Тут главное — постоянно маневрировать, не заклинившись на одной какой-то цели. Не получаются с уничтожением первого захода — переключайтесь на другую.

Часть 2

Боевое задание: уничтожить дреднуот (взорвать мостик и двигатели), перебить все истребители инопланетиян и победить их все.

Ваш корабль. TB-80b Devastator Class A. Первым делом надо разобраться с эсмой, иначе потом худо будет. Он летит на Devil Ray. Атакуйте его на рассто



нии ракетами дальнего радиуса действия и приложить своему звену атаковать его. Не дайте ему начать бой — вы медлительны, а у него пушки очень мощные. После асы уничтожьте мостик и двигатели дредноута и принимайтесь за истребители.

## Вылет тридцатый: Уничтожение ворот (Wormhole Destruction)

Боевое задание: чтобы уничтожить ворота инопланетян, надо уничтожить генераторы. А чтобы уничтожить генераторы, надо отключить их защитное поле. Для этого выселается челнок с десантниками. Ваша задача — сопровождать его и потом уничтожить ворота. Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A



The Isomem would've been proud

Стреляйте по врагам — их будет море разнородное, причем по мере уничтожения одной части из ворот будет появляться подкрепление. Правда, к вам тоже потом прибавит подкрепление, но

не расслабляйтесь по этому поводу. Берите ракеты, они вам понадобятся немного позже. По мере того как десантники будут отключать защитные поля башен (их на мостике вылетает окрашено в зеленый цвет), уничтожайте башни (не тратьте на них ракеты — одного точного выстрела будет достаточно).

В конце концов, останетесь только одна башня с генератором.

На мостике «Мидуэй» идет совещание. Десантники не могут пробиться к последней башне, поэтому решено послать новую группу. И возглавит ее сам командор Блэйр.

Перебейте всех врагов (новые прибывать уже не будут). Можете потратить все свои ракеты. После уничтожения врагов летите к новой и финальной точке, там состыкуетесь с заправщиком. Он пополнит запас ваших ракет и топливных баков для дополнительных двигателей. Возвращайтесь к воротам и снова вступайте в неравный



бой. В конце концов Блэйр отключит защиту у последней башни. Вспоминайте ее.

Вы увидите последний бой командора Блэйра.

Кейси и его друзья благодатно вернутся на «Мидуэй».

Кейси награбит. Он будет далеко смотреть на медаль, очевидно, вспоминая Блэйра. Потом придет Таверт и принесет ту самую бутылочку вина, которую она конфисковала у Макстро в самом начале игры. Вместе с Кейси они выпьют за все хорошее.

Андрей Шаподалов

Кино, парки, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОАМЕ»

## НОВОСТИ

Появилась чуть более подробная информация о фильме по игровому сериалу Wing Commander. Главная новость касается утверждения окончательного названия картины — она получит оригинальное название игры, т. е. Wing Commander. Съёмки фильма уже должны были начаться в Германии и Люксембурге.

Кстати, на роль калитана Денро (Deneath) более известной как Ангел, наконец-то утверждена актриса, наиболее точно соответствующая этому светскому образу. Ей стала Сафрон Барроу (Safron Barrow), представительница молодого перспективного потока звездочек, возмущающаяся на пик популярности после выхода комедии «В кругу друзей» (Circle of Friends) и снимавшаяся в таких фильмах, как Hotel De Love и In The Name Of The Father. О нынешней популярности в Голливуде этой «королевы брэндов» говорит хотя бы тот факт, что параллельно с фильмом Wing Commander в 1998 году она снимается в новой картине Вуди Аллена (Woody Allen) с таким же звездным первым величием, как Леонардо Ди Каприо (Leonardo DiCaprio) и Ким Бейснеркер (Kim Basinger).

Надо заметить, что Wing Commander постепенно собирает в себе настоящий букет перспективных молодых талантов, которому сможет позавидовать даже такой признанный лидер индустрии фильмов по играм, как Mortal Kombat. Те-

перь в звездной саге помимо знаменитого Мак Дарла будут сниматься Минни Драйвер (Minnie Driver), знакомая российскому кинозрителю по роли Ирины в знаменитом бондовском «Золотом Глазе», и Мэттью Лиллард (Matthew Lillard), исполнитель роли Зимагулы Голдштейна в фильме «Хакеры» (Hackers).

\*\*\*

Это уже стало хорошей традицией. На сайте <http://www.dannilistad.com> можно найти новые боевые арсеналы для игры Total Annihilation компании Saverio. Новинка называется CORE Riot Tank.

\*\*\*

Компания «Коминфо» выпустила очередную диск из серии «Интерактивный мир» — «Энциклопедия классической музыки». С помощью этого диска вы сможете познакомиться с историей и созданием жанров классической музыки, прочитать более 1 100 статей и прослушать более 200 изображений, 21 видеофрагмент и прослушать 170 аудиодорожек общей продолжительностью около 5 часов, а также посетить 11 тематических эзотерических

«Энциклопедия классической музыки» включает в себя 4 главы «Статьи», «Экзотерика», «Хронология» и «Викторины» — каждая из которых содержит подборку тематического материала по интересующей теме. Много интерес-

ной и полезной информации о композиторах, произведениях, музыкальных направлениях и истории их создания и развития. Здесь же вы сможете найти словарь, в котором собраны все музыкальные термины, помогающие ориентироваться в музыкальном мире. А в разделе «Викторины» вы сможете проверить свою эрудицию в области классической музыки.

«Энциклопедия» уже поступила в продажу, и рекомендованная розничная цена продукта составляет порядка 295.

\*\*\*

Компания Electrotech 10 февраля отправила в печать «Энциклопедию Бродягу и Ефрона», и примерно 25 февраля этот продукт должен поступить в продажу. Как показывает практика на двух выставках «Информационные технологии в образовании», «Энциклопедия» вызывает широкий интерес у публики, и есть основания полагать, что этот проект будет пользоваться популярностью не только в узком кругу специалистов. Компания в течение прошлой недели подписала соглашения партнерства со всеми крупными дистрибьюторскими компаниями на распространение компьютерного софта (IC, Centralink, «Век», «Амбер», Soft Club, R-Style) на распространение «Энциклопедии Бродягу и Ефрона» на российском рынке.

Информационное агентство «Galaxy Press»

# IGNITION

Разработчик UDS  
Издатель Virgin Interactive  
Выход ноябрь 1997 г.  
Жанр аркадные гонки  
Рейтинг ★★★★★☆☆

Операционная система - Windows 95 + DirectX 3.0a  
Процессор - Pentium 100 (рекомендуется Pentium 133)  
Оперативная память - 16 Мб  
Видеоплата - 1 Мб PCI (с сервера разработчика можно скачать патч, добавляющий в игру поддержку 3Dfx-акселератора)  
Привод CD-ROM - четырехскоростной  
Другие устройства - джойстик или рулевое управление  
Необходимо 38 Мб свободного места на жестком диске

Игра **Ignition** сочетает в себе два игровых жанра. Это хорошая аркада и одновременно гоночный симулятор. Конечно, многие игроки, предпочитающие «чистые» симуляторы, сразу откинут мысль о ее покупке, решив, что игра не заслуживает их внимания, но это не так. **Ignition** — не стандартная гоночная игра, где трассы взяты из жизни, а автомобили выполнены по образцу и подобию реальных гоночных машин. В этой игре вам предстоит покататься не на обычных автомобилях, а на машинках-малютках. Вряд ли в реальной жизни у вас будет такой шанс. Это забавная, и даже немного сложная игра, а не имитация реальной жизни, и так к ней и нужно относиться, тогда вы действительно получите удовольствие от процесса игры. Что хорошего можно сказать об игре? Во-первых, она не предъявляет высоких требований к компьютеру. Во-вторых, у игры удобный интерфейс. Она очень проста в освоении. Игровой экран удобен для восприятия, так как вся важная информация выделена крупным шрифтом. Если говорить о меню игры, то оно также сделано очень просто. Есть и еще один плюс: меню всегда радуют гонки, в которых поддерживается режим разделения экрана (Split Screen), что дает возможность играть вдвоем на одном компьютере. Если



вы уже накупили себе различных «примочек» к компьютеру, то вы можете использовать для игры (помимо клавиатуры) как обыкновенный джойстик, так и любое рулевое управление. Звуковые эффекты сделаны очень неплохо, но, увы, не реалистично. Что действительно радует, так это музыкальное сопровождение.

Теперь насчет трасс и машинок. Трассы в **Ignition** — это, пожалуй, самая замечательная вещь в игре. Они детально и грамотно продуманы так, чтобы вам было интереснее играть. На трассах можно повстречаться с обвалами, обрывами, разрушенными мостами, трамплинами, несерийными спусками, поездами, несущимися через дорогу именно по тому месту, где вы сейчас проезжаете, и со многими другими неожиданными вещами. Сами же машинки мне не очень понравились. Они сделаны очень примитивно и отличаются друг от



друга несколькими техническими характеристиками. Хотя есть и преимущества, которых так часто не хватает многим другим играм: каждая машина имеет свое, индивидуальное звучание (шум мотора, звук ускорения), а также свой вариант ускорения.

## Главное меню

Single Player — начать одиночную игру

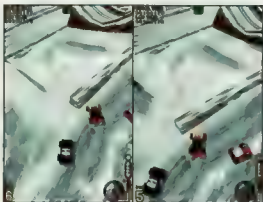
championship — чемпионат, в котором кроме вас принимают участие еще пять компьютерных соперников. Вы можете выбрать любую машину, но трассы, по которым вам нужно будет проехать, будут идти по очереди (все трассы). Каждый раз вы должны занять не ниже третьего места,

single race — одиночный заезд. На любой машине вы едете по любой трассе. В заезде участвуют еще пять компьютерных соперников,

time trial — заезд на время. Участвуете только вы. Можете выбрать любую машину и трассу. Этот игровой режим полезен для тренировки. Вы можете играть в

нем, если хотите ставить рекорды на трассах.

**single mode** — отсечение. Этот режим достаточно забавный. Он такой же, как одиночный



заезд (single race), только после того, как все гонщики закончат круг, игрок, последним пересекающий финишную черту, в арывается.

**Multiplayer** — опции для игры в режиме «несколько игроков»

**split screen** — играть вдвоем с другом на одном компьютере. Экран делится пополам по вертикали.

**network game** — играть в Ignition по локальной сети (по протоколу IPX).

**Options** — настройки:

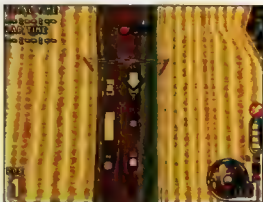
**game options** — настройки игры. Вы можете выбрать уровень сложности игры: **amateur** (легкая) / **normal** (нормальная) / **pro** (сложная), а также включить/выключить машину-привидение (**ghost car**).

**gfx options** — настройка графики. **resolution** — задать разрешение экрана: 320x200 / 640x480 / 800x600. **screen size** — задать размеры игрового экрана. **map mapping** — включить / выключить поворот экрана в ту сторону, в которую поворачивает автомобиль (если вы, например, поворачиваете вправо, то экран также поворачи-

вается вправо). **persp. poly** — использовать / не использовать широкий обзор. **skid marks** — оставлять / не оставлять следы от тормозов на дороге. **smoke** — включить / выключить дым из под колес и из выхлопной трубы автомобиля.

**sound options** — настройки звука. Вы можете включить / выключить воспроизведение музыкальных треков с компакт диска (**cd music**) и установить порядок их проигрывания, а также отрегулировать уровень громкости звуковых эффектов.

**player 1 options** — настройки для первого игрока. **name** — имя первого игрока (не должно превышать трех символов). **gearbox** — автоматическая или ручная коробка передач. **controls** — выбор управления игрой (клавиатура, рулевое управление, джойстик или геймпад). **auto acc** — включить / выключить автоматический набор скорости (не советуем ставить —



неудобно). **keyboard config** — настройка управления с клавиатуры, клавиши управления. **joystick calib** — калибровка и настройка кнопок при управлении джойстиком или геймпадом. **pedals calib** — калибровка и настройка педалей при использовании рулевого управления.

**player 2 options** — настройки для второго игрока (полностью идентичны настройкам для первого игрока).

**restore settings** — вернуть все настройки в положение по умолчанию.

**reset ghost car** — восстановить машину-привидение. Это очень смутный пункт меню, потому что мне лично никогда не удавалось уловить разницу при включении или выключении этой опции. Может быть, вам это удастся.

**Best Time** — статистические данные игроков на каждой из трасс.

**Quit** — выход из игры.

## Игровой экран

Игровой экран дает вам полную информацию о состоянии гонки. Смотрите на рисунок: цифры на нем помогут вам разобраться с информацией, представленной на игровом экране.

Управление			
Для первого игрока		Для второго игрока	
↑	газ. Данная клавиша не работает при включенном режиме автоматического набора скорости (auto acc).	F	газ. Данная клавиша не работает при включенном режиме автоматического набора скорости (auto acc).
↓	тормоз.	V	тормоз.
←	поворот налево.	C	поворот налево.
→	поворот направо.	B	поворот направо.
Shift	турбо-ускорение.	Z	турбо-ускорение.
/	повышение передаточной.	\	повышение передаточной.
. (точка)	понижение передаточной.	LSHIFT	понижение передаточной.
~ (звильна)	вид сверху.	S	вид сверху.



- 1 — счетчик. Total Time — общее время гонки. Lap Time — время, прошедшее от начала круга (каждый новый круг этот счетчик сбрасывается)
- 2 — номер позиции, которую вы занимаете в гонке (с 1 по 6)
- 3 — машина, на которой вы едете
- 4 — дорожный знак. Благодаря знакам, в Ignition игрок всегда может узнать, что его ждет впереди

Дорожные знаки бывают трех видов  
красные — опасность.

восклицательный знак — впереди опасный трамплин или съезд, изогнутая стрелка — впереди опасный поворот. Узнать, в какую сторону и какого вида будет поворот, можно по виду самой стрелки: машина, падающая с обрыва — впереди пропасть, перевернутая буква «П» с закругленными концами впереди рухнувший мост.

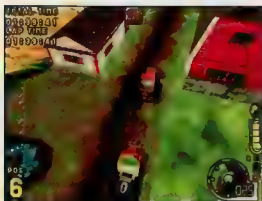
желтые — предупреждение

изогнутая стрелка — впереди поворот.

зеленые — информация

раздвоенная стрелка — внимание! впереди развилка

- 5 — этот прибор состоит из двух частей: слева — датчик оборотов двигателя, справа — электронный спидометр
- 6 — схема коробки передач. Если переключатель установлен в положение «LO», то автомобиль едет на пониженной передаче, если в положении «HI», то автомобиль едет на повышенной передаче, если в положении «R», то у автомобиля включена задняя скорость
- 7 — шкала, показывающая, сколько осталось до полного накопления энергии для ускорения. Шкала заполняется снизу вверх
- 8 — шар-индикатор. Если этот шар имеет такой же вид, как на рисунке, значит, вы можете использовать режим ус



корения. Если шар-индикатор прозрачен, то энергия для режима ускорения накапливается

## Автомобили

Относительные характеристики машинок вы можете узнать непосредственно в игре. Все они имеют четыре критерия оценки — ускорение, мощность турбины, скорость и сцепление с дорогой (устойчивость). Я же расскажу вам о машинках чуть подробнее



**Envy** — плохойский автомобильчик для черепашьей езды по сельской местности. Если вам нужна скорая помощь, не выжимайте его. Пока он доедет, помошь вам, возможно, уже не понадобится

Единственное, что у него есть хорошего — классная внедорожная резина. Такие колеса вывезут вас из любого оврага



**Enforcer** — как и любая полицейская машина, эта имеет мощную турбину, позволяющую ей быстро вырваться вперед. Для извилистых трасс этот автомобиль не годится, потому что во время

его быстро набирать скорость после поворотов. Единственное — дорогу он «держит» плохо, так что нужно обладать определенным уровнем профессионализма, чтобы управлять этой машинкой



**Redneck** — это середнячок во всем. Значит, сбалансирован, такой машине участвовать в гонках? На ней хорошо кататься по городу и стоять в пробках



**School Bus** — дожили, теперь даже самый зашатавшийся школьный автобус может участвовать в гонках. И тем не менее, его скоростные характеристики дают ему шанс на победу при условии, что он не свалится в пропасть и не упадет с разрушенного моста, потому что турбина у него слабенькая. Кроме этого, своей массой автобус может внести разор в стаи противников на старте и создать им дополнительные трудности на дороге



**Monster** — скорость — вот главное достоинство этого автомобиля. Он хорош на прямых трассах, где мало крутых поворотов



**Bug** — этот малыш дает вам шанс приехать к финишу первым. Как говорится — мал, да удал. Он очень быстро набирает скорость, но пот поставит более мощный мотор в такую малютку побойлись. Как ни странно, он неплохо «держит» трассу. Вы можете также использовать его маневренность для того, чтобы ставить противников в неудобное положение



**Smoke** — такой передет вас и даже не заметит. Для участия в Camel Trophy он, наверное, пригодился бы, но для данных трасс вряд ли. Отличная резина и устойчивость на дороге — вот основные положительные качества

этого автомобиля. А так — ни разогнаться как следует, ни прокатиться с ветерком вы на нем не сможете. Лучше возите на нем картошку с дачи



**Yezek** — машина с таким романтичным названием должна быть прекрасна. Так оно и есть: если закрыть глаза на плохое сцепление с дорогой, то все остальное вполне удовлетворит требовани-

ниям выкатываемых гонок. Так что, если вы не боитесь улететь в кювет в самый ответственный момент, то обратите на эту машину особое внимание



**Soor** — средняя машина для неторопливых автомобильных прогулок за город на пикник. Не берите ее, пусть стоит в гараже до лучших времен. Или поговорите ее своему противнику



**Banana** — на этой машине нужно уметь ездить. Если вы умеете хорошо управлять виртуальным автомобилем, то ваши шансы на победу на этой машине очень велики



**Ignition** — вот оно, совершенство! Правда, запустить эту машину можно, только зная код (но с этим у вас проблем не будет). Эта классная тачка позволит даже начинающему гонщику почувствовать себя асом. Ну, а если вы уже профи — победа у вас в кармане

чувствовать себя асом. Ну, а если вы уже профи — победа у вас в кармане

## Трассы

А теперь возьмемся за трассы. Всего в Ignition семь трасс, отличающихся друг от друга уровнем сложности, красотой окружающего мира, наличием опасностей и прочими деталями

### Moosejaw Fall

Эта трасса самая первая в списке и, наверное, самая легкая. Трасса проложена в пригороде, но большая ее часть проходит по горным дорогам среди ущелий. Проезжая по ней вы столкнетесь с некоторыми трудностями. Это: опасный переход через железную дорогу (обычно, как только вы собираетесь пере- ехать через него, то сразу откуда-то появляется поезд и несет си на всех парах на вас), крутой поворот на горной дороге, не



имеющей защитных бортиков (машина легко может влететь в протекающую за дорогой горную реку), разрушенный мост, переждать через который нужно на очень высокой скорости (перед ним используйте ускорение), а иногда можно нарваться на трактор, который и зрелка появляется на сельской дороге. Но, несмотря на все эти опасности, трасса все равно довольно легкая по сравнению с остальными, а главное — на ней не соскучишься



### Gold Rush

Эта трасса средней сложности. Она проложена среди песчаных карьеров (что, конечно, не радует глаз) и изобилует опасностями. Проезжая по ней, вы постоянно ныряете на какие-ни-

будь неприятности. Сначала вы тупите ввин в карьера, и если вы перед этим ехали на высокой скорости, то вас обязательно развернет в противоположную сторону. Проехав чуть по- дальше, вы обязательно попадете под горный обвал. Ваше счастье, если вы успеете притормозить (если же вас все таки накроет обвалом, ваша машина сплюснется, и вы не сможете поворачивать, но зато скорость не потеряете). Еще дальше, как назло, через дорогу проложены рельсы — вы пользуетесь к переезду одновременно с поездом (вот так чудно устроено у них расписание поездов). Под конец круга вы выезжаете на асфальтированную дорогу и проезжаете через перекресток, и именно в это время на вас мчится грузовая фура (а иногда сразу две). Так же можно отметить всецелые разные мелочи типа поворотов на трассе, за которыми сразу находится либо разрушенный мост, через который нужно пролететь на высокой скорости, либо пропасть. Просто дорога смерти какая-то!

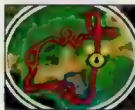


### Snake Island

Как ни странно, мне эта трасса показалась легче, чем первая. Она не напрягает всецелыми неожиданными опасностями, а окружающая местность радует глаз. Трасса проходит по красивой горной местности у моря. Сложность заключается только в том, как проложена сама трасса, а не в препятствиях, которые находятся на ней. Но все же я скажу несколько слов о поводящих вас опасностях: с самых первых метров трассы снижается ниже уровня моря, но на короткое расстояние. Между тем, в этом месте поперек трассы образуется водный канал, по которому спокойно проплывают катера. Они и станут ва-



шей первой преградой (сильно не волнуйтесь, катера очень редко налетают на автомобили). Чуть дальше нас ждет обрыв, который находится прямо на повороте, и если не сбросить скорость, то можно улететь в морскую даль. Самая незначительная опасность находится в конце трассы — обрушившийся мост. Единственный совет — перед мостами такого типа включайте ускорение.



### Lost Ruins

Эта трасса проложена в джунглях. Все очень красиво и не так уж трудно. Вот основные сложности, которые вас ждут на этой трассе: опасный поворот, при проезде которого можно вылететь за пределы дороги в пропасть, уже проехав свыше середины трассы, вы начнете накатываться сверху прямо на нас большие камни, прямо перед самым финишем вам придется прыгнуть с вершины горы вниз, но перед тем как прыгать, советуем использовать ускорение, чтобы избежать лишних неприятностей.

### Yodel Peaks

Эта трасса проложена в пригороде, заснеженном снегом. Именно снег увеличивает сложность проезда по ней. На мой взгляд, эта трасса самая интересная и красивая. Здесь мало опасностей (исе-го две): первая, что вы встретите на своем пути — это обрушившийся мост, через который нужно перепрыгнуть, используя ускорение, а под конец крута на вас может обрушиться снежная лавина, что приведет к смертельному исходу.



### Cape Thor

Эта трасса, также как и Yodel Peaks, достаточно интересна. Она проложена среди каких-то неведомых краев ледяного шара, так как одна часть ее проходит среди обледенелого моря, а другая часть — в каких-то лесах, не покрытых снегом. Трассу можно было бы назвать легкой, если бы не некоторые опасности. Первым требует от игрока достаточного уровня профессионализма: она заключается в том, чтобы проехать по обледенелой дороге без отражений (рядом — пропасть), а затем перепрыгнуть через обрушившийся мост (довольно сложно удерживать).



жаться на дороге, а затем еще и перескочить через ручьи (иногда мост). Вторая — нужно перепрыгнуть через вулканчик, попав в который, вы взорветесь.

### Tokyo Bullet

Как вы уже догадались, трасса проходит по городу Токио. Ох уж и намудрили эти японцы с поворотами! Трасса не очень сложная. К основным опасностям можно отнести раскисание по всей дороге разбитые дорожные грузовые фуры, причем на этой трассе они разбросаны в разных местах в количестве пяти штук (я вот уж не думал, что японцы позволяют себе такую халатность). Еще одна странность оказывается не только в Москве, но и в Токио дорожные рабочие никак не научились



делать мосты так, чтобы они не обрушивались под вами. Кроме этого, дорога проходит мимо какой-то реки и не имеет защитных бортов по краям, следовательно, в эту самую речку слететь — прощай некуда.

Павел Мизинюк

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ».

### НОВОСТИ

Последняя часть игры *Red Baron* стала одной из самых популярных эмуляторов, но ее продолжение во многом разочаровало поклонников.

Основными претензиями были к плохо реализованному многопользовательскому режиму, сравнимому с большим числом ошибок и отсутствию поддержки акселераторов 3D-графики.

Не удивительно, что у компании Sierra возникло желание исправить положение с *Red Baron II*. В ближайшее время появится патч, который исправит некоторые ошибки.

Но потом Sierra надеется выпустить *Super Patch* (во втором квартале 1998 г.). Этот *Super Patch* будет уже иметь поддержку Glide и D3D.

Из последних новостей стоит сказать о том, что *DynamiX* продлила свою серию *Aces* (в которую входят игры *Aces of the Pacific*, *Aces Over Europe*). Следующим продуктом станет *Aces: X-Fighters*, которая появится в четвертом квартале текущего года.

Информационное агентство «Galaxy Press»



# РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК



Разработчик: Wanderlust Interactive  
Локализатор: Logrus  
Издатель: «Новый Диск»  
Выход: январь 1998 г.  
Жанр: детский квест с элементами обучения  
Рейтинг: ★★★★★☆☆☆

Минимальные требования  
Операционная система – Windows 95  
Процессор: DX2/66  
Оперативная память – 16 МБ  
Видеоплата – 1 МБ SVGA  
Рекомендуется  
Процессор – Pentium 100  
Оперативная память – 16 МБ  
Видеоплата – 2 МБ SVGA

## Розовеет...

Ну, наконец-то всемирно известный розовый сыщик открылся от своих мультипликационных дел и пожаловал на экраны наших мониторов! На сей раз ему предстоит расследовать загадочные происшествия на детском международном конгрессе, проходящем в лагере «Звонкое Эхо-хо».



Помогите ему в этом будут профессор фон Шляпен, портативный компьютер ПИК, ну и, соответственно, мы, сидящие по эту сторону монитора. Напомним, что сияние будет происходить не просто так, а с пользой. Ведь сама игра по жанру – мультипликационный квест с возможностью обучения. Причем эта самая возможность реализована очень здорово, всеобъемлюще и доступно. Это значит, что вы име-

ете возможность, выбрав страну, в которую нелегкая занесла Пантеру, узнать много интересного о её (страны, а не пантеры) природе, истории, культуре и даже кухне. Все эти данные оформлены в виде виртуального приборчика, называемого портативный информационный компьютер (или ПИК). Пользоваться им можно как во время игры, наведя мышку на интересующий предмет и нажав правую кнопку (правда, этот номер проходил далеко не со всеми вещами), или же войдя в меню ПИК-а. В меню достаточно легко разобраться, если не считать, что этому мешает слишком вызывающий и пёстрый дизайн. Совместите круги со странами и темами, затем нажмите стрелку посередине. Появится текст, сопровождаемый фотонадстроичками. В левом нижнем углу этого окна всегда есть ссылки на три наиболее близких по теме статьи. В игре также присутствует что-то похожее на музыкальные клипы, то есть под музыку идёт мультипликационный ролик, в котором рассказывается о каком-либо историческом событии или легенде.

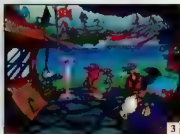
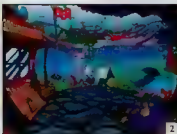
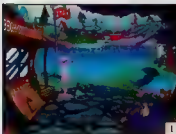
Музыкальное и звуковое оформление игры действительно выполнено на высоком уровне, а песни исполнены профессиональными музыкантами. Кстати, музыку можно слушать отдельно, войдя в меню «Песни». На русский язык игра переведена очень профессионально, причем имеется в виду именно актёрский профессионализм. Можно с уверенностью заявить, что герои стали нам доступны и понятны благодаря голосам, их озвучившим. Управление в игре максимально простое – мышью и парой клавиш. Например, дробь позволяет ускорить текст и сократить заставку между уровнями. Как квест игра достаточно несложная, но веселая здесь – хоть отбавляй, особенно если учесть, что при переводе на русский специфические американские шутки были более-менее разбавлены нашим родным юмором. Так что играть будет интересно всем – и детям, и взрослым: кто-то не будет вылезать из ПИК-а, кто-то предпочтёт игру без обучающих наворотов, кому-то просто по душе будет слушать музыку. В этом и состоит, собственно, цель каждой игры – быть интересной для всех. Осталось только добавить, что компания «Wanderlust Interactive» уже готовит к выпуску продолжение приключения Розовой Пантеры – ждите от нас новостей по этому поводу!

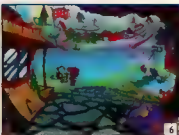
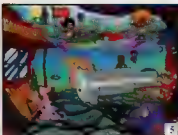
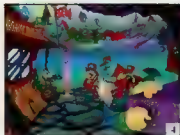
## Прохождение

### Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**Первый день.** Итак, благодаря непрогнувшей руке инспектора, вы окажетесь на месте... Выслушав птичку, не торопитесь с выводами о состоянии ее здоровья – она намекает вам о возможности посетить одно местечко. (!) Подберите лежащие рядом летающую доску и башмаки на пружин-

ках и поболтайте с администратором. Попробуйте завести разговор с профессором фон Шляпенем, а потом... Ну вот, опять незадачливый изобретатель попал в беду! Попытки вытравить его из пылесоса ни к чему не приведут, поэтому вспомните о птичке и направьтесь в ангар с самолетами. Улететь нам пока нигде не дадут – шёлкнув на каждом самолёте кнопкой мыши, вы узнаете о море проблем, свалившихся на экипажи, зато в углу ангара найдется необходимый инструмент. Скорее возвращайтесь к профессору и, используя га-





счий ключ, освободите его (2) Расставьте все ибушки по своим местам (для этого достаточно щелкнуть на каждой из них), и узнаете о новых изобретениях фон Шляпенна. Попробуйте себя в регулировке погоды, возьмите у профессора шифр к замку и приготовьтесь к неприятностям! В лагерь пожаловали старые знакомые, бездусиные (и свои носы суящие) псы. Не бойтесь, этих мнимых инспекторов на этот раз погубит собственное злобительство: если уж они как хотят проверить ни себе и изобретения фон Шляпенна. Ну что ж, они сами напросились! Дайте им сперва доску (один готов), (3) а потом башмаки (второго унесло). (4) После того как шифр собеседники оставят вас одного, используйте шифр (враги подсмотрели-таки кода - быть неприятностям). (5) и спуститесь в подвал. Забрав улочку, вернитесь наверх и познакомьтесь с разношерстным населением лагеря. Каждый из них знает много всего про свою страну и расскажет о происхождении своего имени. Обидно, но ребят из нашей страны здесь нет. Можно только догадываться, чем мы ни не угодили. Ладно, не будем о грустном - вы же любители со всеми, кроме стеснительного Найджела. Чтобы завести с ним разговор, используйте улочку. Окажется, что маленький паннифист ненавидит убивать безданных рыбок. (6)

Да-а, серьезный повод для любителей рыбалки, чтобы поразмышлять... Впрочем, много ли найдется людей, ни разу в жизни не пробавивших уху? Слушая разговор двух обитателей лагеря, наш роковой сыщик не заметил, как коварный пёс, воспользовавшись темнотой, пробрался в подвал! (7) Утром зайдите и подвал. Здесь явно что-то произошло! Щелкнув мышкой на заплатах от устаревшей модели терминатора, вы убедитесь в её нерабочести (и то пришла - чем ей разговаривать?). (8) На полу есть незакрепленная доска, но под ней вы ничего не найдёте. Как только вы выйдете из подвала, поспрашивайте профессора и бегите в один из домиков наверху. С Найджелом действительно беда - он вдруг резко возненавидел весь лагерь и его обитателей! (9) Выслушав профессора и Найджела, можно будет воспользоваться ПИК-ом, чтобы получить интересную информацию о Шекспире и Оксфорде. Впрочем, ПИК можно использовать в любое время, открыв его окно с помощью главного игрового меню. Выйдя из домика и получив тот самый компьютер от профессора, можно отправляться в Англию за любимой игрушкой Найджела.

Прежде чем спешить в вигар на самолёт, заговорите с девочкой из Индии. Теперь уже точно ясно, что не только Найджел так изменился! В вигаре выберите самолёт, на носу которого некое подобие Британского флага, поднимитесь на борт и не забудьте пристегнуть ремни. После набора высоты и просмотра стои шестой серии мыльной оперы «Санта Барбарис» надевайте парашют и смело прыгайте вниз! (Допрыгались во-

первых, уже рифмами пишем, а во-вторых, куда же еще прыгать, как не вниз!) Конечно, можно дожидаться посадки, но какой уважающий себя сыщик откажется от хорошей десантной тренировки?

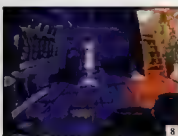
## Англия

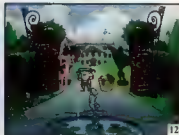
**Парламентская площадь.** Ну что ж, вот мы и в Англии! Десантились из Пантеры вышел бы классный - умудриться приземлиться точно в центре Лондона! Поговорите с одним из трёх джентльменов, перекрывших дорогу налево. Убедившись, что дальше налево вам не пройти, загляните в корзину справа, рядом с газетчиком (Кстати, если щелкнуть на корзине правой кнопкой мыши, вам расскажут кое-что о Лондоне). Ящик, найденный в корзине, используйте для того, чтобы достать с дерева мяч. Как только мимо в очередной раз пробегут двое футболистов, отдайте им мяч. Взамен получите футболку, которую можно обменять у газетчика на свежий выпуск «Дейли» и журнал комиксов... Уф-ф... Ни одной бескорыстной личности. Всё только за бартер! Да ещё оказалось, что не в меру разговорчивого сэра Болди этой газетой не отвлечётся. Придётся пойти в противоположную сторону, в пивную «Гадкий утёнок».

**«Гадкий утёнок».** В пивной много посетителей, и Пантере придётся лесного поробовать официантом (в интересах следствия, разумеется). Подойдите для этого к хозяйке бара. После того как вы разместите несколько заказов, не перепутав при этом клиентов, можно будет заняться поиском чего-нибудь, способного отвлечь сэра Болди от его нескончаемой речи. Все знают, что подслушивать нехорошо, но здесь особый случай. Подойдите к трём пожилым дедам и прислушайтесь к их разговору. После того как завяжется разговор, предложите им газету. Взамен одна из дам признается в том, что неравнодушна к сэру Болди и положит на стол письмо. Возьмите его, и пусть вас не терзает муки совести: вы поможете им обоим найти друг друга. Перед уходом поинтересуйтесь, кто это в углу пивной так упорно скрывается за газетами. Несмотря на изнанные попытки замаскироваться под англичан, вы, конечно же, узнали помощников своего заклятого врага, так что будьте осторожнее - хвост вам обеспечен. Возвращайтесь на площадь и отдайте письмо джентльменам.

**Снова площадь.** Путь свободен. Поговорите с парнем, который окажется другом Найджела, и опять идите в «Гадкий утёнок».

**«Гадкий утёнок».** Обменяйте у мальчишки за стойкой комиксы на сосиску и используйте её на вредном громиле, мешающем поговорить с дворецким. После разговора с дворецким Джексонем, во время которого выяснится, что англичане и пантеры одинаково ловко метают дротики, он сплет вам





нес, но про Гля Фокуса (10) (11) — о том, кто такой и еще о большинстве посетителей ливной можно узнать подробнее при помощи правой кнопки мыши (или включив ПИК). Дворецкий ответит вам к загорлоному дому, где и оставит на произвол судьбы.

**Загорлоный дом.** Немало хлопот и большую порцию смеха вам принесет мальчишка с корзиной одежды. Он будет доводить сыщика до белого каления, пока не получит правильные ответы на все вопросы (12). После того, как избавитесь от него, загляните в корзину (опять корзина!) и выберите подходящую одежду, чтобы пробраться в замок. Вроде бы одежда выполнена, но как опростомашно поступил наш сыщик, оставив свой ровный комбинезон висеть на ограде! Через пару минут его украдут те самые нлы, сплывшие в баре.

**Гостиния в загорлоном доме.** После чашки чая в обществе Найджелова папы, когда он уйдет, подойдите к столу и поверните писеманный прибор (наведите курсор на стол). Если верить карте, то любимая игрушка Найджела где-то поблизости (13). Рассматривайте каждую из трех картин, пока дворецкий не уйдет. Теперь вернитесь к средней, с списком. Возьмите стопочку рядом с каминном коврике, используйте её на гербе на картинке и выберите Гля Фокуса. Да, захватите еще и зеркало, мывавшее и гландеблра. Можно считать, что ваша миссия в Англии выполнена, но Пантере ещё надо вернуть свой комбинезон. А вот и позитители! Вперед, в погоню! (14) Как только окажетесь в загорлоном Стоунхелже (опять-таки есть смысл включить ПИК), попытайтесь подобраться к ним в обход, затем прослушайте их разговоры и, когда взойдет солнце, примените на него зеркало. (15) Вот и всё, комбинезон снова на Пантере. Теперь внимательно прослушайте сообщение профессора — и вперед, в Египет! В самолете проследите то же, что в прошлом полёте (сто шестую серию фильма можно не смотреть).

## Египет

**Пустыня.** Поговорите с погонщиком и, выслушав жутковатую песенку о мумификации, уговаривайте его подвезти вас, пока он не согласится. (16) После этого отправляйтесь в Каир за едой для обмена.

**Каир.** Здесь придётся немного побегать, чтобы получить желаемое. Поговорите с продавцом кебаба, присядьте за столик к курлышнику Чашку кофе, который он вас угостит, отдайте продавцу ковра, а ковер — продавцу кебаба. Поговорите с родителями маленькой Чини и несите кебаб погонщику.

**Пустыня.** Нет, ну вы подумайте: его накормили, а он! Придётся снова идти в Каир, за ковром.

**Каир.** Торговцу (он же шамшльчик-кебабщик) просто так ковер не отдаст — опять нужна чашка кофе! Пока Пантера

раздумывает, как ее раздобыть, поговорите с осликом. Подойдите к торговцу коврами и заберите у него чашку уже остывшего кофе, которым угостили кебабника — кебабщика. Неважно! Да-а, жарковато здесь.

**Пус-ты-на! Погонщик — словоч.** Теперь ему кофе подавать! А что делать? Не бросать же бедную девочку на произвол судьбы!

**Ну охот, охот! Каир!** Как хорошо, что шамшльчику не придется холодный кофе. Заберите его, и не мешкая — обратно!

**Место, где много песка, но не пляж.** И как здорово, что погонщик холодный кофе в самый раз! Наконец-то в путь.

**Берег Нила.** Перевели на тот берег вы, никто не захочет. Кроме крокодила. Но боюсь, что у него могут возникнуть несколько другие намерения. Так что по верблюдам — и в Каир.

**Каир.** Если Пантеру лет через пятьдесят разбудить и спросить, как проехать в столицу Египта, то дорогу он вам покажет с закрытыми глазами, стоя на голове и жонглируя чашками с горячим кофе. Ладно, не будем отвлекаться в городе, кажется, появился новый персонаж. Поговорите с ним и, забрав амулет, возвращайтесь к Нилу.

**Нил.** Вы погонщику амулет, он вам — скариба. Опять в город?

**Каир.** Заберите у ослика цветы.

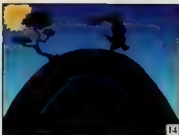
**Нил.** И подарите их Люси. Способ, которым она переправит Пантеру, не самый лучший, но что делать. Лодочки, пожалуй, единственные персонажи игры, которые ничего не потребуют с вас за перевозку. Однако будьте осторожны — псы по-прежнему следят за вами. Вот когда пригодился бы крокодил, не дававший Пантере улупты!

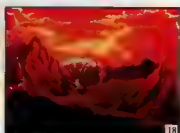
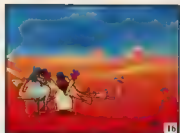
**Ферма.** Возьмите кирку рядом с печкой и саят в доме — пригодятся. Надо бы исполнить просьбу женщины и покорить птичек. Шелкните на пальме и возьмите корм для нл. Всех оделити, каждый пернатый что-то о себе повздла, фермерша ничего ни о чём не знает, да еще и псы пожаловали! Ну да не беда, найдем на них управу. Используйте кирку на середине двора, а в получившуюся яму киньте салат.

Кто же знал, что не один погонщик вечно голодный! Лун и его напарника подвела на этот раз собственная жадность. Так что куда их унес орёл, туда им и дорога! Выслушайте голубя и отдайте им скариба. Письмо переведет дочка фермерши, а потом — возвращаемся в лагерь!

## Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**Второй день.** Узнайте мнение профессора о своих находках, спрячьте их под доской в подвале и, выполнив просьбу фан-Шивана, найдите маленького жана. Он и эрином до-





минке справа, под кроватью. Кстати, именно здесь раздолье для использования ПИК-а. В каждом домике есть много предметов, о каждом из которых расскажет компьютер. (Правая кнопка мыши, затем значок в левом нижнем углу экрана.) Ну а теперь — опять в путь! Направляйтесь в виллар и садитесь на самолёт, занимающий на экране больше всего места. Все действия в самолёте остались прежними — пристегнуть ремни, отстегнуть ремни, десантироваться навстречу очередным приключениям или спокойно сидеть, ожидая кофе и места назначения.

## Китай

**Опера** Если уж заставляли петь, то лучше загипнотизировать и надеть национальную одежду (иначе помидорками закидают!) Для этого щёлкните мышкой на шкафы и 2-3-го... на пуховку. В общем, на то, чем пудратся. Выйти на сцену надо точно, а вот петь совершенно не обязательно. С этой задачей успешно справится кот, лежащий неподалёку. Наступите на его хвост — и он блестяще исполнит народную китайскую арию. Но что это? Псы опять добрались до нас, причём хвальный охранник ничего не смог сделать, а остальные пообещали спрятаться под стол! Так что Пантере снова придётся её делать самому. Что ж, пришла пора показать своё боевое искусство. (17)

Возьмите со стены меч и рубните по шнурку от лампы — Луи получит лёгкую электрическую встряску. После этого щёлкните на пуховку — режиссер (или это продюсер?) полбритое её вам. С её помощью вы справитесь со вторым налетчиком! Проведая такую блестящую работу, любой уважающий себя шпион не откажется пообедать. Особенно — если пригласит.

**В гости** Заговорите с хозяйкой, готовившей еду. Она приглашает погостить, но за столом что-то не видно пустых мест. Не беда, выложите птичку из клетки, и одно из мест освободится. Поев (а точнее, только попробовав) блюдо национальной кухни, возьмите из миски кусочек чего-то, очень любимого котами. Положите его в клетку, и кот окажется запертым в ней. Возьмите с тумбочки портрет Юнг Ли и послушайте, что вам скажут. Прихватив велосипед, отправляйтесь в деревню.

**Дерева** Подберите немного обрезков (картофельных?) и их с помощью поймайте птичку. Кстати, не совсем ясно, почему птичка обращала нуль внимания на целую кучу обрезков, а поналась на маленькую горсточку? Возвращайтесь в дом и оташите птицу мальчишке, а лалочку благоволивший привезите растерянному крестьянину. Шляпа, которую он дал Пантере, понадобится, чтобы выловить штаны, улизнувшие у женщины. Ошибочка, они ещё не ушли. Поговорите с ней. Вот теперь всё верно: используйте шляпу, чтобы достать штаны и поговорите с понюхавшим папой Юнг Ли. После сессии связи с профессором нас ждёт очередной перелёт. Но не в Индию, как задумал фок Шляпен, а в Бутан, благодаря крестьян-псам, укравшим самолёт. Здесь можно (и даже нужно) не слушать их, а скорее прыгать с парашютом! (18)

## Бутан

**Тхимпху** Щёлкните на человека с газетой и заберите её, когда он уйдёт. Поговорите с обидными командами стрелков из лука и выполните просьбу одной из них. За это вы получите нечто, напоминающее покрывало, а также возможность вытащить из мишени стрелу. Поговорите с женщиной, стоящей у статуи, и отправляйтесь в деревню.

**Бутанская деревня** Обменяйте газету на курицу у жителями деревни, вырешив слу. Обменяйте у торговца стрелу на лук (не возмущайтесь, вам найдётся, чем стрелять). Возвращайтесь в Тхимпху.

**Тхимпху** Как только появится король, переговорите с командой лучников справа и стреляйте в мишень. курицей! Тимпху, конечно, жалко, но чего не сделаешь ради детей? Возьмите у короля подарок и идите в деревню.

**Дерева** Обменяйте у торговца подарок короля на жир (знал бы король, наверное, не подарил бы) и вновь возвращайтесь в Тхимпху.

**Тхимпху** Используйте жир, чтобы поговорить со статуей. Обращившись к слуге в лонге, поднимайтесь к нему при помощи покрывала. Получив тесто, идите в деревню (Какая маленькая страна! Тхимпху — деревня, деревня — Тхимпху).

**Дерева** Запустите тестом в горбуну, точнее — уже не горбуну, а одного из маленьких жителей Бутана (слабо сказать — «бутанец»? Или «бутанчик»?), и пропеллер ваш. Всё, здесь нам делать больше нечего, разве что послушать песенку о перспективе превращения Бутана в Диснейленд... Отправляемся в Индию!

## Индия

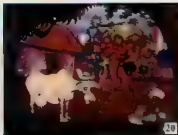
**Бомбей** Народу здесь много, пообщаться интересно со всеми. Впрочем, чтобы наладить не задерживаться, стоит начать с заклинателя змей. Когда он предложит вам попробовать себя в заклинательстве, согласитесь. Не беда, что змея упала, отправляйтесь в деревню.

**Индийская деревня** Поищите её сперва в колодезе, ну а потом подойдите к дому с детьми и не волнуйтесь. Пантера уговорит змею вернуться, только щёлкните на ней (змею!) мышкой.

**Бомбей** Верните змею владельцу. Возьмите у его жены букет жасмина и отдайте старику. Он, наверное, мудрец, но больше смахивает на нищего. Хотя бывают и нищие мудрецы. И мудрецы нищие.

Подойдите к продавцу специй и заговорите с ним. Когда он ответит и даст вам банку специй, не поленитесь присмотреться и к тем приностям, которые он продёт. Выслушав предсказание попутца, заберите его перо и пошекочите им торговца фруктами. Попав на поезд в Варанаси поможет девушка у лотка с едой. (19)

**Дерева** Как всё хорошо начиналось! А проклятые псы опять напортили. Просто взяли и скинули Пантеру с поезда... Да еще и разговаривать в деревню никто не хочет. Впрочем, это дело поправимое — поговорите с деревом, и от запаха из рта обильное розовое сыжиком не останется и следа. Поговорите с гордешечником и дайте ему специи, плод, напоминающий грушу. Спросите у двойняшек в окне, как проехать в Варанаси. Подойдите к кушину у колодезя и возьмите из него горсточку риса. Нажмите на дом слева и поговорите с девочкой, которая из него выйдет. (20) Возьмите у гончара горшок. Напните корову при помощи горшка, набрав в него воды из колодезя. Ещё раз возьмите горшок у гончара и подните в него корову. (Да-а, нелёгко день индийского крестьянина.) Окончательно достав гончара, возьмите у него ещё один горшок, снова наберите воду в колодезь и отдайте женщине воду, специй и рис. Самое обидное, что попробовать всё это Пантере не дадут и, послушав очередной хит на тему «что та-



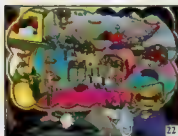
кое каста и с чем ее едят» придется на голодном же жлоке сидеть в Варанаси (21)

**Варанаси** Странное местечко... Впрочем, не страннее, чем, например, какая — нибудь наша местная речка, в которой еще и не такое увидишь. Поговорив со старичком, мелитирующим в реке, вы услышите, пожалуй, самую удачную песню в игре — о происхождении Тадж Махала. Подберите из реки палку и заширьте её обратно. Выслушайте дальнюю родственницу Нью-Йоркской птички. Поговорите со слегка недобротым (или небобитым?) мальчиком. Возьмите у жреца из храма фиалки и бросьте их в реку. Ошибочка вышла: бритый парень вам объяснит, что нужны не фиалки, а баратыцы!

Так что вы возвращаетесь в Бомбей

**Бомбей** Попросите у цветочницы букет баратыц. Она вам не поверит. Попросите популя из слепых быть вашим адвокатом. С цепями поспрашивайте обратно в Варанаси

**Варанаси** Бросьте цветы в реку и спешите к профессору, в лагерь!



## Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**День третий.** Поговорив с профессором и выслушав чёрные замыслы по устройству «песбурирной», (22) спуститесь в подвал и заберите лом (против него, как и известно, нет приёма). При помощи его освободите заклинивший переключатель. Странно как-то себя ведут и фон Шляпен, и администратор. Обратите внимание на мокрые следы рядом с домом и идите по ним, поговорив со странно равнодушным к такой улитке профессором. Следы приведут вас в ангар, не мешкаяйте и садитесь в самолёт!

Перед тем, как выпрыгнуть с парашютом, не забудьте захватить с собой журнал. Навивные псы вновь попытаются остановить вас, но слушать их не стоит и в этот раз. Пригнитесь и приготовьтесь к новым приключениям!

## Австралия

**Лес.** Расспросите аборигена (23) обо всех деревьях, растущих рядом. Чтобы выполнить его просьбу, сначала достаньте для коалды прутик из листьев эвкалипта и возьмите у него палку. Черепашка на камне — это что-то вроде джунгли, так что не стесняйтесь, позвоните. Выслушав совет австралийской

бабы-вги, используйте палку на земле под кустом справа. Достав личинку, отправляйтесь в посёлок аборигенов

**Посёлок аборигенов.** Отдайте личинку аборигену. Выслушав его рассказ об инструменте, возвращайтесь в лес

**Лес.** Ещё раз поговорите с бабушкой, затем возьмите муравья-еда, до отказа набитого термитами, и используйте его на палке. Заберите получившийся инструмент и идите обратно в посёлок

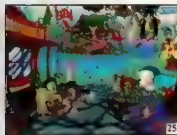
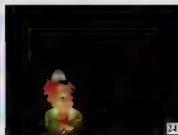
**Посёлок.** Покажите инструмент аборигену и послушайте его песню об австралийской мифологии. Пантера даже немного подмигнет ему. После разговора с духом Кыомакена, принявшего вид крокодила, немедленно возвращаемся в лагерь!

## Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**День четвёртый.** События развиваются стремительно. Теперь уже наконец стало ясно, что же все-таки произошло в лагере. Попробуйте поговорить с кем-нибудь из детей Крутом уже не дети, а железные болваны! (24) Теперь понятно, откуда вылезла в подвале железная рука тогда, в первый день. Медлить нельзя! Подберите карту, снимите флаг и возьмите молоток из сундука в ангаре. Спуститесь в подвал, заберите из танника улитки и при помощи молотка отсcrewите доски. Несмотря на страх Пантеры, дважды покопайтесь в проломе. Взяв зацепки от железных детектов, наберитесь храбрости и смело входите в дом — улит против псов у вас теперь предостаточно! Предъявите их главарю, а как только появятся его подручные, не думайте, как бы их обхитрить, просто положитесь на быстрые ноги и жмите на выход. Нет, так не пойдёт — чтобы сыщик бегал от преступников! Спуститесь в подвал, вывинтите железную башку вместо пропавшей лампочки и наденьте суперпоглотитель профессора. Не хватает провода — возьмите удлинитель, и вперёд, на охоту! Горе — преступники, увлекая Пантеру, в ужасе попрчнутся то куда, но найти их будет несложно. Луи и его напарник в печной трубе и в грязи под мостом, администратор и шеф — под крыльцом и за флагом. Да и детей найти будет просто — направьте поглотитель на грязный пруд.

Вот и всё! Ещё одно издание сыщика Розовая Пантера выполнил блестяще!! Все дети спасены, а псы прокудот очень много времени на севере, в испривительно-трудовых собачьих упряжках. (25)

Вместе с Розовой Пантерой разовел до поселения Аскер, клуб «Game Galaxy»



# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ РС

## Age of Empires

- Нажав Enter в игре, используйте в режиме Cheat следующие коды:
- BIG BERTHA** — увеличение силы и брони для heavy catapults.
  - BIGDADDY** — вы получаете ракеты.
  - COINAGE** — 1 000 ед. золота.
  - DIEDIEDIE** — умерьте все!
  - FLYING DUTCHMAN** — разрушительный ход в Flying Dutchman.
  - GAIA** — управление животными (вы теряете управление вашими войсками).
  - HARI KARI** — самоубийство.
  - HOME RUN** — выиграть сценарий.
  - HOYOHOYO** — ускоряться священник и увеличивается сила до 600.
  - ICBM** — баллисты получают радиус выстрела, равный 100.
  - JACK BE NIMBLE** — катапультисты стреляют в кувыркающихся крестьян.
  - KILLX** — уничтожение игрока № X = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.
  - MEDUSA** — крестьяне становятся медузами. Когда крестьянин убит, он становится black rider, если опять будет убит, то он становится heavy catapult.
  - NO FOG** — отключение режима «туман войны».
  - PEPPERONI PIZZA** — 1 000 ед. пищи.
  - PHOTON MAN** — вы получаете бойца с лазерным ружьем.
  - QUARRY** — 1 000 ед. камня.
  - RESIGN** — вы начинаете заново.
  - REVEAL MAP** — открыть всю карту.
  - STERIODS** — мгновенное строительство.
  - WOODSTOCK** — 1 000 ед. древесины.

## Birthright

Если вы хотите получить много денег, нажмите F3 и наберите «SYNCASH».

Нажмите F3, как и в предыдущем случае, и наберите «SYNAADV». Это даст доступ ко всем приключениям.

## Cadillacs and Dinosaurs

Введите эти коды во время игры:

- RADBADLZRDCAR** — предотвращает малые повреждения.
- ACACACADADADUCK** или **ACADACABADADADUCK** — предотвращает большие повреждения.

## Carmageddon Splat Pack

Быстро наберите следующие коды прямо в игре:

- SPAMFORREST** — модернизированный ручной тормоз (мгновенно останавливает автомобиль, даже в полете).
- BIG BOTTOM** — ваша машина будет сидеть в лешку, что не отразится на ее ходовых и боевых качествах.
- GOOGLEPLEX** — машина сможет ездить под водой также, как по земле.
- GIVEMELARD** — дается 3 500 кредитов.
- SPAMSPAMSPAM** — пешеходы приклеются к земле.
- SMALLUDERS** — пешеходы-великаны.
- SUPERHOOPS** — пешеход при ударе разлетится в разные стороны мелкими кровавыми кусочками.
- IGLOOFUN** — сверхмощный двигатель.
- FUNNYJAM** — прижать скорости пешеходам. Они станут намного быстрее двигаться и более успешно увертываться от автомобилей.

**IHAVESOMESPAM** — гравитация, как на Луне (сила тяжести уменьшится).

**MOOSEONTHELOOSE** — режим пинбола. Машина ведет себя как шарик.

**CHICKENFODDER** — ваша машина начнет прыгать как мячик.

**BUYOURNEXTGAME** — машина становится неустойчивой.

**ILOVENOBBY** — все пешеходы становятся видны на карте.

**RUSSFORMARIO** — электрический разряд, убивающий пешеходов, оказавшихся поблизости.

**HAMSTERSEX** — пешеходы ослепнут.

**NAUGHTYTORTU** — все раздавленные пешеходы оживают.

**INTHELOFT** — помехи на экране в течение 5 секунд.

**BOYSFROMTHEBUSH** — все колеса спускаются.

**TRAMSARESUPER** — сбитый пешеход прилипает к бимперу.

**RABBITDREAMER** — гравитация, как на Юпитере (сила тяжести увеличится).

## Chaos Island

Держите эти клавиши нажатыми одновременно: **Shift + Ctrl + X + B**.

Появится красная вертикальная линия в нижнем левом углу. Наберите:

- money #** — (где # — количество денег, которое хотите добавить) чтобы иметь больше припасов;
- kill** — убить животного, охотника, боевую единицу, или вражеское строение;
- upgrade X #** — (где X может принимать значения s, c, d, v, для выбора скорости, сагу, повреждения, брони, vision, а # — это номер, обозначающий уровень усовершенствования);
- clear** — открывает на карте затемненные места.

## Close Combat 2: a Bridge Too Far

Запустите игру, начните немецкую кампанию. В комнате для брифингов (briefing room) посмотрите на требуемые очки (requisition points) для текущей операции (миссия обозначена желтой рамкой). Запомните число, нажмите Cancel и введите в главное меню. Выберите что-нибудь другое, кроме кампании, и нажмите **Alt + F** для переключения в Windows 95 на основной экран (desktop). Запустите MS Word (либо другой редактор), откройте сохраненную игру. Найдите строку **Req points for operation** — далее вы можете найти множество строк, в которых содержится число, которое вы запомнили. Замените все эти числа на 1500 или больше (1500 вам будет вполне достаточно). Ни в коем случае не стирайте пробелы между числом и «//».

Теперь, чтобы получить лучшее оружие и юнитов, поднимитесь вверх на несколько строчек — вы увидите надпись «the req units allocated». Наберите «MAX» (по максимуму). Помните, если вы смените тип на число:

- 73** — вы получаете самый мощный немецкий танк «Königstiger».
- 19** — хорошо бронированный и быстрый танк.
- 8** — сильнейший пехотный танк mark IV.

Для того чтобы получить большее количество боевых единиц, измените «max amount» на 40-50 (max amount, оно же максимальное количество — это следующее число в этой же строке). Старайтесь не изменять строку «requested unit number». Вы можете поэкспериментировать также и с другими кодами. Сохраните игру с помощью пункта save и закройте файл. Когда вам предложат сохранить файл в формате DOC, нажмите **No**. Нажмите **Alt + Tab**. Чтобы вернуться в игру, нажмите **ctrl+alt**, выберите вашу игру (двойное нажатие левой клавиши мыши), запустите её и — вперед за орденами, трюмать врага!

Проделявайте подобные действия, если у вас мало требуемых очков или подразделений.



## Dark Earth

Победа в головоломке над Yung-ом в 12 ходов. Первая цифра в каждой скобке является номером строки по горизонтали, а вторая цифра — позиция в строке по вертикали (6,6), (3,3), (3,5); (6,7); (6,4); (6,2), (8,4), (5,8), (1,5); (1,7); (8,3), (3,7).

## Dark Reign

Выбор любой миссии.  
Откройте файл DARK\SHLL\SHLLCFG на редактирование и измените строчку «define BTN\_MISSION\_COEFFICIENT 150» на «define BTN\_MISSION\_COEFFICIENT 157». Теперь вы можете выбирать любую миссию нажатием новой кнопки CHEAT в верхнем левом углу.

## Deer Hunter

Введите следующие коды в Map screen  
dhbambi — Это показывает, где находится олень в любое время,  
dhdoerheut — Подманивает оленя к вам,  
dhstenlt — Олень не может вас видеть,  
dhbuckdown — Олень не хочет убежать от вас, если вы стреляли и не попали в него.

## Diablo: Hellfire

Чтобы получить возможность играть за персонажа Bard, а также играть не только через Интернет, но и по локальной сети, надо зайти в директорию Hellfire (по умолчанию она находится в папке C:\Sierra) и там создать файл Command.txt. Для тех, кто ни разу не создавал файл — выйдите в Norton Commander, войдите в директорию Hellfire и нажимайте Shift + F4. В появившейся строке введите имя файла (Command.txt) и напечатайте «multitext cowquest (thequest bandest)». Не забудьте потом сохранить получившийся файл!

## Grand Theft Auto

Все коды вводятся маленькими буквами вместо имени игроющего. Для этого нажимайте Del, введите код и нажимайте Enter. Эту процедуру можно повторять несколько раз подряд, если вы хотите использовать несколько кодов одновременно. Некоторые коды действуют постоянно (открыть все ураны), а некоторые надо вводить каждый раз заново (убрать полицию).

tsqallus — доступны все города и все уровни;  
nipsenarow — доступны все города и все уровни,  
super well — доступны все города и все уровни,  
sivesmates — игра без полиции,  
amthelaw — игра без полиции,  
suckmyrocket — все оружие, бронжилет и ключи;  
buckfast — нажимать \* на цифровой клавиатуре для получения всего оружия, еще раз — чтобы получить максимум уранов,  
callmenagel — тоже самое что buckfast,  
couldebeyou — дает 999999999 очков,  
istantrum — бесконечное число жизней,  
6031769 — бесконечное число жизней,  
porkchairsu — режим отладки игры. K, L, [ ] — масштаб картинки. C — координаты и состояние машины  
heartofcold — коэффициент умножения очков 10,  
hate machine — коэффициент умножения очков 10.

## Holiday Island

Нажмите во время игры следующие клавиши одновременно: Shift + Ctrl + Alt + G — и у вас больше никогда не возникнет проблем с финансами

## Ignition

Коды вводятся в любом меню или подменю и работают во всех версиях игры.

BANARN — большие автомобили  
FILMJOJK — изменение вида экрана («экран начинает «плыть»)  
SKUNK — автомобили становятся невидимыми  
SLASKTRATT — все автомобили  
SURMULE — все трассы (кстати, без этого кода у вас не будут действовать последние две трассы)  
SVINPOLE — увеличение заднего вида автомобиля

## Men in Black

Во время игры нажимайте Esc для выхода в меню. С клавиатуры введите слово DOUGMATIC — вас должно выкинуть обратно в игру (если не получится с первого раза, попробуйте попереключаться с русского на английский язык и обратно). Вводите следующие коды в меню:

PROTECTME — бессмертие,  
GIVEME — все оружие,  
LOADME — бесконечные патроны,  
HEALME — полное здоровье,  
KILLEM — убить всех врагов на экране,  
MOVEME — дать слоты сохранения начала всех уровней

AGENTJ — играть за агента J,  
AGENTK — играть за агента K,  
AGENTL — играть за агента L,  
AGENTX — играть за агента X,  
ARCTIC — Арктика,  
UNDERGND — подземелье,  
AMAZON — Амазонка,  
TEMPLE — храм инков,  
FRALES — база пришельцев;  
HQ — штаб-квартира MIB,  
GALLERY — тренировочные комнаты

## I-War

В экран «player history» наберите «darkcoat» — Это сделает возможным использование нижеследующих кодов. В экран player history

Lshift + Backspace — добавить выбранную миссию в историю,  
Lshift + = — изменить результат выбранной миссии,  
Lshift + 0 — сделать все миссии доступными

Во время игры  
Lshift + F — сохранить и изображение экрана и формате PCX в директории PSG\RESOURCE\ART\SCREENS,  
Lshift + M — периодически сохранять картинку в формате PCX (очень быстро заполняется диск жесткой диской);  
Lshift + B — экран переключается в район цели,  
Lshift + 9 — перемещение экрана точно на цель,  
Lshift + 0 — взорвать текущее подразделение,  
Lshift + I — сделать игрока неуязвимым,  
Lshift + W — выиграть миссию

Доступ ко всем уровням. Зайдите в директорию IWAR\PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE. Откройте файл «PREC» с помощью программы типа Excel, измените все числа в колонке «PREC» на 0 и сохраните. Теперь вы имеете доступ ко всем уровням

## Joint Strike Fighter

В экран Pilot Select нажимайте клавиши LControl + RControl одновременно (иногда потребуется еще нажать и клавишу Enter). Теперь у вас есть возможность выбрать любой самолет или вертолет в игре!

Если во время игры вы нажимаете Ctrl + G + U, то это даст вам бесплатный боекомплект

## Jurassic War

Во время игры нажимайте Enter и наберите  
FOOD — 5000 foods,  
NEXT — переход на следующий уровень.

## KKnD & KKnD Xtreme

Код, дающий большие объемы нефти в оригинальной KKnD или KKnD Xtreme

Начните уровень и сохраните игру. Используйте какой-нибудь шестнадцатирочный редактор, например, XTGOLD. После того как вы измените соответствующие значения, возвращайтесь назад в KKnD / KKnD Xtreme и загрузитесь с измененной записи

В Survival-уровня первая строка шестнадцатирочных кодов должна выглядеть примерно так:

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Не обращая на цифры конкретно вашей сохраненной игры, измените эту строчку на

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000.

Это даст вам 32 миллиона единиц нефти.

В игре за Мутантов эта строка будет выглядеть приблизительно так

000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Измените ее на это:

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF

## Loadstar

В процессе игры или во время паузы наберите следующие коды

XYZZYMMMM — этот код позволяет пропустить часть игры сразу до босса,

BAMBAMBAM — даст вам сокрушительный огонь.

## Longbow 2

Секретные цитаты

Наберите IWA\NASEE во время титров (credits). Цитаты появятся в конце титров.

## Shipwreckers! (Overboard!)

Патроны, которые вам пригодятся для прохождения уровней

- 1-2 — Корабль, Череп, Рыба, Якорь, Корабль, Якорь
- 1-3 — Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Якорь, Рыба
- 1-4 — Череп, Корабль, Рыба, Якорь, Якорь, Корабль
- 2-1 — Рыба, Рыба, Якорь, Корабль, Череп, Якорь
- 2-2 — Череп, Якорь, Якорь, Рыба, Якорь, Корабль
- 2-3 — Рыба, Якорь, Корабль, Корабль, Корабль, Череп
- 2-4 — Якорь, Рыба, Корабль, Череп, Череп, Рыба
- 3-1 — Корабль, Череп, Череп, Рыба, Якорь, Череп
- 3-2 — Рыба, Череп, Якорь, Рыба, Череп, Рыба
- 3-3 — Рыба, Рыба, Корабль, Череп, Рыба, Корабль
- 3-4 — Корабль, Якорь, Корабль, Рыба, Якорь, Рыба
- 4-1 — Череп, Череп, Якорь, Корабль, Рыба, Рыба
- 4-2 — Корабль, Якорь, Череп, Рыба, Рыба, Якорь
- 4-3 — Череп, Корабль, Череп, Череп, Рыба, Корабль
- 4-4 — Корабль, Рыба, Корабль, Рыба, Корабль, Якорь
- 5-1 — Якорь, Корабль, Рыба, Череп, Рыба, Корабль
- 5-2 — Рыба, Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Рыба
- 5-3 — Корабль, Рыба, Череп, Якорь, Якорь, Череп
- 5-4 — Череп, Корабль, Якорь, Рыба, Корабль, Череп

## Pinball Illusions

Если во время игры набрать «airquake», то у вас будет отсутствовать ограничение на число титлов. Так же рекомендуется попробовать «vashist»

## PowerBoat Racing

Наберите «SML» вместо вышедшего имени, чтобы гоняться с радиоуправляемой моторной лодкой

## Quake II

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)

- give all — все предметы;
- give health — здоровье + 100;
- give weapons — всё оружие (без боезапаса);

- give ammo
- give armor
- give body armor
- god
- notarget
- noclip
- give jacket armor

**Оружие (без патронов).**

- give blaster
- give shotgun
- give super shotgun
- give machinegun
- give chaingun
- give grenade launcher
- give rocket launcher
- give railgun
- give bfg10k

**Патроны:**

- give shells
- give bullets
- give cells
- give grenades
- give rockets
- give slugs

**Другие предметы:**

- give quad damage
- give invulnerability
- give silencer
- give rebreather
- give environment suit
- give ancient head
- give adrenaline
- give bandolier
- give ammo pack
- give data cd
- give power cube
- give pyramid key
- give data spinner

**Экстра-коды для получения 8 предметов, которых невозможно добыть с помощью кода «give all».**

- give airstrike marker — AirStrike Marker.
- give blue key — Blue Key;
- give red key — Red Key;
- give security pass — Security Pass;
- give commander's head — Commander's Head;
- give power shield — Power Shield;
- give armor shard — Armor Shard;
- give combat armor — Combat Armor;

**Коды для перехода с уровня на уровень — вариант первый**

Наберите в консоли команду

- уровень Warehouse — exec warehouse c.f.g.
- уровень Jail — exec jail.c.f.g.
- уровень Mine — exec mine c.f.g.
- уровень Factory — exec factory c.f.g.
- уровень Power — exec power c.f.g.
- уровень Big Gun — exec biggun.c.f.g.
- уровень Hangar — exec hangar c.f.g.
- уровень City — exec city.c.f.g.
- уровень Boss — exec boss.c.f.g.

**Коды для перехода с уровня на уровень — вариант второй**

Чтобы перейти на желаемый уровень, всего лишь наберите в клавиатуре «star levelname»

(например, «star base1»). Ни в коем случае не вводите «bsp» (\*) — звездочкой помечены секретные уровни

- Unit 1 Base Unit
- Outer Base base1.bsp
- Installation base2.bsp
- Comm Center base3.bsp
- Lost Station (\*) train.bsp (\*)
- Unit 2 Warehouse Unit
- Ammo Depot bunk1.bsp
- Supply Station ware1.bsp
- Warehouse ware2.bsp
- Unit 3 Jail Unit
- Main Gate jail1.bsp
- Destination Center jail2.bsp

- все патроны,
- броня + 200,
- броня + 1,
- неуязвимость;
- невидимость для врагов,
- можно ходить сквозь стены,
- бронескелет,

- бластер.
- Shotgun,
- Super Shotgun,
- Machinegun,
- Chaingun,
- Grenade Launcher,
- Rocket Launcher,
- Railgun,
- BigFu'kingGun10k

- Shells + 10;
- Bullets + 50;
- Cells + 50;
- Grenades + 5;
- Rockets + 5;
- Slugs + 10.

- Quad Damage,
- Invulnerability,
- Silencer,
- Rebreather,
- Environment Suit,
- Ancient Head,
- Adrenaline;
- Bandolier,
- Ammo Pack,
- Data CD,
- Power Cube,
- Pyramid Key,
- Data Spinner.

Security Complex  
Torture Chambers  
Guard House  
Grid Control  
Unit 4  
Mine Entrance  
Upper Mines  
Borehole  
Drilling Area  
Lower Mines  
Unit 5  
Receiving Center  
Sudden Death (\*)  
Processing Plant  
Unit 6  
Power Plant  
The Reactor  
Cooling Facility  
Toxic Waste Dump  
Pumping Station 1  
Pumping Station 2  
Big Gun  
Unit 7  
Outer Hangar  
Comm Satellite (\*)  
Research Lab  
Inner Hangar  
Launch Command  
Outlands  
Unit 8  
Outer Courts  
Lower Palace  
Upper Palace  
Unit 9  
Inner Chamber  
Final Showdown

gal3 bsp  
gal4 bsp  
gal5 bsp  
security bsp  
Mine Unit  
miniro asp  
mine1 bsp  
mine2 bsp  
mine3 bsp  
mine4 bsp  
Factor Unit  
fact1 bsp  
fact3 bsp (\*)  
fact2 bsp  
Power Unit / Big Gun  
power1 bsp  
power2 bsp  
cool1 bsp  
waste1 bsp  
waste2 bsp  
waste3 bsp  
biggun bsp  
Hangar Unit  
hangar1 bsp  
space bsp (\*)  
lab bsp  
hangar2 bsp  
command bsp  
strike bsp  
City Unit  
city1 bsp  
city2 bsp  
city3 bsp  
Boss Levels  
boss1 bsp  
boss2 bsp

Команда «map» может также использоваться для просмотра видеосъемки (movie), надо только набрать «map movieview» на консоли. Напримр: «map idlog.cin»  
**Название**  
Логотип компании id  
Заставка (иступление)  
Демонстрация игры  
Окончание

## Red Baron 2

Эти действия помогут вам выжить при массированном огне, ведущемся с земли. Создайте новый файл с именем RB2sim.ini. В текстовом редакторе (например, wordpad или notepad) наберите, оставив пустую строку в начале файла перед строчкой [Baron] и между каждыми последующими строками (это нужно для корректной работы), следующее [Baron]  
bulletMassFactor=180  
groundCannonBase=800  
groundCannonNo se=180  
groundCannonConvergence=160  
Далее сохраните файл как RB2sim.ini и переместите его в папку RedBaron2 директории. Внимание! На игру должен быть установлен в обязательном порядке антивирус Red Baron 2 Patch.

## Street Fighter Zero

Вы можете закончить игру на 6-м уровне и выше без использования «continue» и выиграть 10 раундов с «super finish». Для этого в меню option вам надо ввести всего два слова — «Team Mode».

## Streets of SimCity

Нажмите одновременно комбинацию клавиш Ctrl + Alt + X для того, чтобы отобразить строку, в которую можно вводить коды. Все эти коды чувствительны к регистру больших букв.  
lock and load — полный комплект боеприпасов.

sampo — очень много денег (\$999.999)  
im back — восстановить повреждения,  
mr fabulous — неуязвимость,  
jupiter — гравитация, как на Юпитере,  
earth — земная гравитация,  
mars — гравитация, как на Марсе,  
moon — гравитация, как на Луне,  
cruise control — включить cruise control,  
cow frags — отображать cow frags в окне Scenario Progress (#3).

beefcake beefcake — все оружие  
Внимание: эти коды действуют только в Player's Choice. Они не работают во время сценария (Scenario) и в отставке игре.

## TinTin in Tibet

В игре есть три разных кода, раскрываемых практически подбором. Если вам это не нужно — то  
код № 1: 315,  
код № 2: 907,  
код № 3: 623

## TRIPLE PLAY '98

Наберите эти коды на стадионе или в меню Team select:  
1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl1 — EA Dream Team.  
1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl1 + 3 + 1 + 3 — новые стадионы.  
1 + 2 + 1 + 2 + Shift + Ctrl1 — EA Dream Team в нижнем бейсе.

## Wing Commander: Prophecy

Во время боевого вылета (когда вы находитесь в кабине нестребителя) наберите «dunopite», далее нажмите Ctrl1 + C для того, чтобы включить / выключить возможность столкновения. Нажмите Ctrl1 + Z, чтобы включить неуязвимость и Ctrl1 + F12 для уничтожения цели, появившейся к вам на прицеле.

**HEX-хитрость**  
При помощи любого HEX-редактора откройте файл Prophecy.exe и по адресу 422b7 измените 48 на 90, 65777 измените 49 на 90, 659C9 измените 48 на 90. За счет изменения вышеописанных значений на 90 вы получите неограниченное количество пушечных снарядов, ракет и ловушек.

## Worms 2

Пароли этапов	
2 — TIMETHE RLWER	24 — THEYWOLDSHOOT
3 — SOMESMALLWORMS	25 — GRANNIESLST
4 — WHOGOTVERYERY	26 — FORFLANDLAUGH
5 — ANNOYDAND	27 — ABOUTTINTRE
6 — DECIDEDTO	28 — EVENINGTIME
7 — GOTOARVIN	29 — WEAPOLOGISED
8 — ORDERTOWIPE	30 — BEHALFOFALLTHE
9 — OLTHERE	31 — TERRITORIESHAT
10 — VICIOUS ENEMY	32 — WEWENTTOHE
11 — COLTERPARTS	33 — TROUBLOTTTRANSLATING
12 — THEYDEVELOPED	34 — WORMSINTOBUTWE
13 — SOMEREAALLY	35 — DIDNTHAVETIMETO
14 — COOLWEAPONSSLC	36 — TRANSLATTHESE
15 — ASBANABOMBOS	37 — PASSWORDSNOTTHAT
16 — ANDMAGBULLETS	38 — THEYNEEDTOBEDONE
17 — THEYTRAINED	39 — WESLPOSETHAT
18 — ALLNIGHTAND	40 — YOLAREGREATLY
19 — EVERYDAYSOOTHEY	41 — EXPECTINGTO
20 — WOULDBECOME	42 — SEAWONDERFUL
21 — PROFICIENT	43 — CHEATMODEWHEN
22 — INTHEIRWORMLY	44 — FINISHTHEMISSIONS
23 — WAYSSOMETIME	45 — ANDYOLARERIGHT

Подготовлено Д. Южиным совместно с клубом «Game Galaxy»



# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PLAYSTATION

## Brain Dead 13

Секретный пароль.

Чтобы сразу встретиться с доктором Нейросисом, примените пароль «AAAABLFJISIMON».

## C&C: Red Alert

Пароли уровней игры

За Советский Союз

- 2 - 17DUXFJ6C
- 3 - VMBWQJ284
- 4 - XN37MCCSO
- 5 - LH06FZZQL
- 6 - BVVY20LPP
- 7 - AVYQ10YA8
- 8 - LZRJTQMAN
- 9 - YQX4C09FH
- 10 - LQES08LW0
- 11 - RKP0U0XJA
- 12 - CDLKY7Q4
- 13 - 8T5G0DK25
- 14 - X5CDB0KN8

За Альянс

- 2 - LZ9SE4HPN
- 3 - PG0WU900
- 4 - BUB0W073
- 5 - DV7CF9VPH
- 6 - 1W40TLQKQ
- 7 - X5C9Y15VY
- 8 - VMB100BL
- 9 - 7AZR10DE0
- 10 - LZ9PXLUBR
- 11 - 5RMTFVBJ
- 12 - YC8LW5KA4
- 13 - 9BCYNBAVB
- 14 - LZR1M73K4

## Croc: Legend of the Gobbos

Пароли уровней первой карты

- 1 - ↑, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑
- 2 - ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ↓
- 3 - ↓, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 4 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 5 - ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 6 - ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 7 - ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Пароли уровней второй карты

- 1 - ↓, ↓, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 2 - ↓, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 3 - ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 4 - ↓, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 5 - ↓, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 6 - ↓, ↓, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 7 - ↓, ↓, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 8 - ↓, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Пароли уровней третьей карты

- 1 - ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 2 - ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 3 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 4 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 5 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 6 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 7 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 8 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 9 - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Пароли уровней четвертой карты

- 1 - ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 2 - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 3 - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 4 - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 5 - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 6 - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

- 7 - ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 8 - ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 9 - ←, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Пароли уровней пятой карты

- 1 - ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 2 - ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 3 - ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 4 - ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓
- 5 - ←, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

## Frogger

Коды (набирать во время игры)

Start, ↑, ■, ▲, ■, ▲, ■ - бессмертие,

Start, Right, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ● - выбор уровня

## G-Police

Секретная миссия

В тренировочном меню укажите «PANTALON»

## Grand Theft Auto

- GROOVY - Все оружие  
WEYHEY - 9999990 очков  
BLOWME - Координаты  
EATTHIS - Wanted Level Max  
FECK - Liberty City (часть 1 и 2)  
TVTAN - San Andreas и Liberty City (часть 1 и 2)  
URGE - Все города (часть 1 и 2) и Vice City (только часть 1)

- CAPRICE - Все города (часть 1 и 2)  
CHUFF - Игра без полиции  
TURF - Все города  
MADEMAN - Все города и все оружие  
THESHIT - Все города, все оружие и 99 жизней  
BSTARD - Все города, все оружие и много-много денег

- ▲■■■■■▲■ - Невидимость  
■▲■■■■■▲■ - Включить клавиатуру

## MDK

Поставьте игру на паузу и введите коды

↓, ↑, C, ↓, ↑, L1 - бомбардировка с воздуха.

↑, ↓, ↓, L2, ↑ - уничтожение врагов взрывающейся коровой.

←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓ - суперпулемет;

↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, ↓, ↓ - здоровенная кувалда, производящая землятрясение.

↓, L1, ■, ▲, →, ↑, ■ - вихрь, уничтожающий врагов;

■, C, ■, R2, ↑ - ручные гранаты;

↑, ■, L1, ←, C, ▲, ■ - супергранаты (в режиме снайперской винтовки).

←, L1, ▲, ■, →, C, ← - бомбы (в режиме снайперской винтовки).

↓, →, C, C, ←, ↑, ■, ▲ - ящик, взрывающийся при нажатии C.

■, L1, →, C, ■, ↑, ■ - двойник, который отбрасывает врагов на себя

## MK Mythologies: SubZero

Пароли этапов игры

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 2 (Wind) - TSWMSB  | 3 (Earth) - CMSZDG |
| 4 (Water) - ZVRKDM | 5 (Fire) - JYFPHD  |
| 6 (Prison) - RGTCS | 7 (Brige) - QFTWNN |
| 8 (Final) - XJKNZT |                    |

Секретные пароли

OTTVBR (1 000 жизней), ZCHRRY, MKCVBR или MKCVSZ

## Nuclear Strike

Пароли уровней игры

1 - JUNGLEWAR	2 - CUTTHROATS
3 (миссия 8) - PLUTONIUM	3 - COUNTDOWN
4 - PUSAN	5 - ARMAGEDDON
6 - LIGHTNING	

Секретные пароли

Снижение расхода топлива достигается применением пароля «MPG». Чтобы играть с пятью жизнями, начните обычную игру, а потом либо провалите миссию (появится надпись «Return to Base»), либо расстреляйте все жизни. Когда появится основное меню, в графе «Enter a Password» наберите пароль «WARRIOR».

Вот еще один способ применить этот пароль. Выберите строку «Load / Save», а затем «Enter a Password». Укажите пароль того уровня, на котором вы хотите играть. Затем, используя пункт «View a Password» нажмите \* и ▲, снова выберите строку «Enter a Password» и наберите пароль «WARRIOR».

Вы получите четыре попытки, если используете пароль «PHOENIX».

Пройдите и при загрузке, выбрав пункт «Enter a Password», укажите «EAGLEEYE» — и по вашему самолету никто не будет стрелять, причем вы тоже не сможете ни в кого стрелять.

Ваше оружие усилит свою поражающую мощь, если вы используете пароль «LAZARUS».

Быстрое движение обеспечивается применением пароля «WARPDRIVE».

Дополнительную жизнь, спрятанную на уровне, можно получить при помощи пароля «GOPOSTAL».

## Nightmare Creatures

Пароли для Игития

2 - ▲, С, ▲, ◀, ▲, ■, ■
3 - ▲, ■, С, ▲, ▲, ◀, ■, ■
4 - ▲, ■, С, ▲, ▲, ◀, ■, ■
5 - ▲, ◀, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
6 - ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
7 - ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, С
8 - ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, С, С
9 - С, ▲, ▲, С, С, С, ■, ■
10 - С, С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
11 - С, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
12 - С, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
13 - С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
14 - С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
15 - С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
16 - С, ▲, ▲, ▲, С, ▲, ▲, ▲
17 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ▲
18 - ■, С, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲
19 - ■, ■, ■, ■, С, ▲, С, ▲
20 - ■, ■, ■, ■, С, ▲, ■, ▲

Пароли для Нади

2 - ◀, С, ▲, ▲, ■, ■, ■
3 - ◀, ■, С, ▲, ▲, ▲, ■, ■
4 - ◀, ■, С, ▲, ▲, ▲, ▲, ■
5 - ◀, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
6 - ◀, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
7 - ◀, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, С
8 - ◀, ▲, ▲, ▲, ▲, С, С, С
9 - ◀, ▲, С, С, С, С, ■, ■
10 - ◀, С, С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
11 - ◀, С, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
12 - ◀, С, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
13 - ◀, С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
14 - ◀, С, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
15 - ◀, С, ▲, ▲, С, ▲, ▲, ▲
16 - ◀, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ▲
17 - ◀, С, ■, ■, ■, ■, ■, ▲
18 - ◀, С, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲
19 - ◀, С, ■, ■, С, ▲, С, ▲
20 - ◀, С, ■, ■, С, ▲, ■, ▲

Коды

Используя графу «Enter password», нажмите ◀, ▲, ■, ■, ▲, ■, ▲, а потом выберите «Start game». Вы сможете выбрать любой уровень, сыграть за монстра, воспользоваться бесконечными запасами снаряжения и жизнью.

Код ◀, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■ позволит вам получить неограниченное количество сердец.

## Rage Racer

Зеркальные отражения трасс

Чтобы участвовать в гонке по трассе, являющейся зеркальным отражением исходной, выберите трассу и машину и в промежутке между нажатием на «Race Start» и началом гонок (во время загрузки) удерживайте L1 + R1 + Select + Start (до начала гонки).

Дополнительные цвета логотипа

Чтобы раскрасить свою эмблему (logo) в дополнительные цвета, переместите курсор из области рисования и нажмите

L1 + L2 + R1 + R2 + Select. Оттенки можно выбирать при помощи ◀, ▲, R1 + ▲/▼.

Вращение эмблемы

Чтобы посмотреть, как выглядит нарисованная вами эмблема с разных сторон, одновременно нажимайте L1 + R1 вместе с любой стрелкой. Эмблема будет вращаться в выбранном направлении.

Переключение зеркала заднего вида

Чтобы убрать зеркало заднего вида, приостановите игру и, удерживая ▲, нажмите L1. Чтобы вернуть зеркало на его законное место, повторите описанную процедуру.

## Rosco McQueen

Пароли этажей (вводятся в опции «Password»)

Laundry 2	— FLOPPY	Harold's 3	— FILLW
Laundry 3	— SWATT	Leisure 1	— TRICEP
Auto 1	— HOTROD	Leisure 2	— MOTION
Auto 2	— GREASE	Leisure 3	— HIPHOP
Auto 3	— BIZNED	Residential 1	— KENNEL
Harold's 1	— SHELLEY	Residential 2	— BARREL
Harold's 2	— WIDETV	Runaround	— SPLASH

## Shipwreckers!

Пароли уровней игры

## Test Drive 4

Секретные имена

В качестве имени победителя укажите «SAUSAGE» или «KNACKED» — и у вас появится доступ к четырем секретным автомобилям и новым трассам (по сути, это старые трассы в зеркальном отображении).

Имя «MUCIM RC» сделает все машины гонщиков (в том числе и вашу) микроскопическими. Ваша машина уже не сможет сигнализировать. А машины, не участвующие в гонке, сохраняют свои обычные размеры (хоть сбить их будет по-прежнему несложно). В этом режиме вероятность аварии очень мала, ведь маленькой машине на дороге гораздо просторнее.

## Trash it

Пароли карт

2 - TANK
3 - BOGGIN
4 - PLEB

## Z

Пароли уровней игры

Пароли вводятся в опции «Mot de Passe».

2 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	12 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
3 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	13 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
4 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	14 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
5 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	15 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
6 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	16 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
7 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	17 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
8 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	18 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
9 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	19 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
10 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	20 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■
11 - ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■	

## Наступление Intel на всех фронтах, или Речная прохлада жарким летом

На 1998 год Intel запланировала выход не менее полутора десятков разнообразных вариантов процессоров Pentium II. Общее у них только одно — процессорное ядро Pentium II, базирующееся, в свою очередь, на микроархитектуре P6, точнее, Pentium Pro.

В процессе разработки процессор приобретает кодовое имя До сих пор процессоры Pentium II получали названия в честь американских рек: Прежде, чем выйти в свет, первые Pentium II носили имя Klamath, процессоры, которые готовились для производства по новой технологии 0,25 мкм, — Deschutes. Первый представитель этого семейства уже потерял свое кодовое имя. Pentium II с тактовой частотой 333 МГц объявлен 26 января. Новые процессоры получат собственные имена.

В первой половине года, точнее, уже во втором квартале появятся процессоры в конструктиве Slot 2 для серверов и рабочих станций высшего уровня. Новый корпус длиннее и выше, чем известный Slot 1. Такие размеры необходимы, в первую очередь, для размещения четвертого большего количества микросхем кэш-памяти типа CSRAM (Custom Static RAM), имеющей более высокую производительность, чем применяемая в настоящее время BSRAM. Ее объем может составлять 512 Кбайт, один или два Мбайта. CSRAM выполняется в виде модулей ассоциативной памяти емкостью 512 Кбайт с напряжением питания 2,5 В. Скорость передачи данных в процессор по выделенной 72-разрядной частично синхронизированной шине достигает 3,6 Гбайт/с. Intel производит модули статической кэш-памяти по технологии 0,35 мкм. Рассеиваемая мощность — 4,5 Вт на частоте 450 МГц. В отличие от pipelined-burst synchronous SRAM (BSRAM), которая применяется в настоящее время, новые модули кэш-памяти обмениваются данными с процессором, применяя только предельно высокую синхронизацию. Это уменьшает потери времени на служебные циклы, значительно повышает пропускную способность подсистемы кэш-памяти.

Внешняя шина имеет производительность 800 Мбайт/с, что обеспечивает высокую эффективность работы многопроцессорных систем. Частота системной шины — 100 МГц. До конца

года тактовая частота процессора в новом исполнении достигнет 450 МГц. Компьютеры на основе этих процессоров будут обладать практически неограниченной масштабируемостью — 2 процессора, 4 процессора, 64 процессора... 18 февраля на Intel Developers Forum '98 вице-президент Intel Альберт Ю (Albert Y. C. Yu) продемонстрировал систему на четырех процессорах в исполнении Slot 2 с тактовой частотой 400 МГц, с 512 Кбайтами полноскоростной кэш-памяти в частоте системной шины 100 МГц. Производительность такой системы вдвое выше, чем аналогичной, построенной на процессорах Pentium Pro 260 МГц с 512 Кбайтами кэш-памяти.

Для настольных машин высокого класса и серверов среднего уровня предназначены процессоры Pentium II в исполнении Slot 1. Тактовые частоты — 333, 350, 400 и 450 МГц, в том чис-

Микроархитектура логическое строение процессорного ядра, определяющее, как процессор исполняет машинные команды

ле с полноскоростной кэш-памятью. Появление процессоров Pentium II с тактовыми частотами 350 и 400 МГц, рассчитанных на частоту системной шины 100 МГц, ожидается в апреле. Одновременно выйдет и набор микросхем 440BX, эту частоту поддерживающий.

С выходом процессоров класса Deschutes продолжится снижение цен на предыдущие модели. Так, стоимость Pentium II — 300 МГц в июле составит 200 долл.

В секторе недорогих машин Intel рассчитывает на успех с дешевыми процессорами, такими, например, как Covington, или Pentium II Junior — процессор архитектуры Pentium II, но лишенный кэш-памяти второго уровня. Объем интегрированной кэш-памяти первого уровня — 32 Кбайт. Конструктивное исполнение — SEPP (Single Edge Processor Package), т. е. платы с процессором, без внешнего корпуса. Ожидается, что процессор будет выпущен в середине апреля. Ориентировочная цена в момент выпуска — 155 долл. в партии из 1 000 штук.

Ближе к концу текущего года появится второй процессор для компьютеров начального уровня — Mendocino. Он будет

### Что такое SEC?

Картридж с односторонним контактом SEC, или SECC — Single Edge Contact Cartridge — новая разработка Intel, обеспечивающая повышение производительности и снижение стоимости компьютерных систем.

При использовании такой технологии ядро процессора и кэш второго уровня располагаются в одном пластмассовом или металлическом корпусе. Оба компонента устанавливаются непосредственно на специальную подложку внутри картриджа и обеспечивают высокую скорость обмена данными. SEC-картридж позволяет использовать широкодоступные высокопроизводительные модули BSRAM для выделенной кэш-памяти второго уровня, обеспечивая высокую производительность при доступных ценах. Кроме того, новая технология позволяет процессору Pentium II использовать высокопроизводительную архитектуру двойной независимой шины, дополненную в процессоре Pentium Pro.

Процессор Pentium II устанавливается в Slot 1 — специальный 242-контактный разъем системной платы — с помощью одного плоского контакта вместо многочисленных штырьковых контактов, характерных для PGA (Pin Grid Array) корпусов. Аналогично, гнездо, применявшееся в предыдущих системах для установки PGA, заменено на соответствующий разъем (Slot 1). Будущие модификации процессора Pentium II также будут поддерживать Slot 1.

Intel переходит на использование архитектуры корпусов SEC, считая ее перспективным решением для высокопроизводительных процессоров на следующие 10 лет. Первые SEC-картриджи разработаны для одно- и двухпроцессорных настольных систем, рабочих станций и серверов. В дальнейшем Intel предлагает оптимизировать архитектуру SEC для еще более высокопроизводительных рабочих станций и серверов Slot 2, а также предложить аналогичные высокоинтегрированные решения для мобильных систем — mini-cartridge.





иметь 128 Кбайт кэш-памяти второго уровня, интегрированной на одном кристалле с процессорным ядром. Естественно, кэш будет работать на частоте процессора. Частота системной шины — 66 МГц, частота ядра — 300 МГц и 333 МГц. Для мобильных компьютеров запланирован выпуск Pentium III в исполнении mobile module и mini-cardridge. Он будет вчетверо меньше и в шесть раз легче, чем Pentium II в SEC-картридже. Напряжение питания будет снижено до 1.7 В, что позволит уменьшить потребляемую мощность вдвое по сравнению с версиями процессора для настольных компьютеров. Тактовые частоты — 233, 266 и 300 МГц. Частота системной шины — 100 МГц.

По крайней мере до конца года Intel продолжит производство Pentium MMX для Socket 7 и для мобильных компьютеров. Katmai — кодовое название нового процессора, готовящегося к выпуску в первой половине 1999 года. В процессоре Katmai будут предусмотрены новые инструкции, разработку которых корпорация Intel ведет с момента внедрения технологии MMX в начале 1996 года.

Процессор Katmai, базирующийся на ядре P6, будет производиться по 0,25-микронной технологии. Объем кэш-памяти второго уровня — до 512 Кбайт. Процессор будет иметь конвейеры увеличенной длины для более полного использования пропускной способности шины и повышения эффективности мультимедийной обработки.

Корпорация Intel начнет поставки процессоров Katmai в первой половине 1999 года.

Процессор Katmai будет использовать новые инструкции Katmai, или MMX-2. Новые инструкции Katmai (KNI) — это условное название 70 новых операций, включая операции, использующие архитектуру SIMD (одна операция над множественными данными) для данных с плавающей запятой. Для сравнения, технология MMX имеет 57 новых инструкций, использующих архитектуру SIMD при выполнении целочисленных операций. Ожидается, что новые инструкции повысят производительность приложений, связанных с выводом трехмерной графики и обработкой изображений, а также видеоприложений. С 1997 г. корпорация Intel сотрудничает с независимыми разработчиками программных продуктов (ISV) в области разработки приложений, оптимизированных для работы с процессором Katmai.

С первой половины 1999 г. эта технология будет применяться в процессорах, использующих разъем Slot 1, и в мобильных ПК. Кроме того, в 1999 г. эта технология будет также поддерживаться процессорами с разъемом Slot 2.

Как представитель семейства процессоров Pentium II, процессор Katmai обладает 32-битной архитектурой.

С целью дополнить возможности процессора Katmai корпорация Intel разрабатывает платформу, использующую преимущественно 4X AGP и более совершенные подсистемы памяти, которые будут представлены уже в 1999 году.

Для рабочих станций разрабатывается двухпроцессорный вариант исполнения с разъемом Slot 2. В одном корпусе будут смонтированы два процессора Katmai с общей кэш-памятью второго уровня, работающей на частоте процессора.

\*\*\*

В апреле ожидается выход набора микросхем 440EX (ранее он имел название 440LXR). Это урезанная версия существующего набора 440LX, ориентированная на процессор Covington. В нем сохранена поддержка AGP, вероятно включение высокоскоростной последовательной шины IEEE1394 (FireWire). На материнской плате, изготовленной на основе 440EX, будет не более трех слотов шин PCI и двух слотов для установки DIMM-модулей памяти типа SDRAM без возможности коррекции ошибок (ECC). Чипсет поддерживает только один процессор. Цена — вдвое ниже, чем у 440LX. Очевидно, что комбинация Covington + 440EX предназначена

для рынка дешевых компьютеров с ценой менее 1.000 долл., где в настоящее время притесняются только системы на основе Socket 7 (Pentium и его аналоги). Кроме того, чтобы еще снизить общую стоимость компьютера, разработан упрощенный форм-фактор материнской платы и корпуса MicroATX.

Вслед за ним в третьем квартале в продажу поступит набор микросхем 440GX. Его особенность — увеличение адресусу памяти с одного до двух Гбайт.

На начало 1999 г. намечен выход чипсета 440JX, ранее известного как 440BX2. Отличие от предыдущей версии — новая микросхема ввода-вывода PIIX6, или «south bridge». Материнские платы на основе 440JX получат порт AGP 4X с пропускной способностью 1 Гбайт/с и поддержку высокоскоростной последовательной шины ввода-вывода IEEE1394 «FireWire».

Для процессоров Katmai готовится и новый набор микросхем с кодовым именем Salmo. Он призван сыграть важную роль в переходе от современной памяти типа DDR SDRAM к высокопроизводительной Direct Rambus DRAM, имеющей рабочую частоту 800 МГц. Поставки 64 Мбитных модулей памяти типа Direct Rambus DRAM планируются на начало 1999 г. Повышенная стоимость новой памяти вынуждает Intel обеспечивать поддержку как новой памяти Rambus DRAM, так и обычной 100 МГц SDRAM, которая поступит в продажу во втором квартале текущего года.

А. Савченко

В статье использованы материалы Intel, CMP Media Inc., CNET Inc.



## НОВОСТИ

В компьютерном салоне *Copier'99* 10 февраля прошла пресс-конференция, посвященная выходу мультимедийного диска Бориса Гребенюкова и группы «Аварии» «Кольца времени». На пресс-конференции присутствовали сам виновник торжества Борис Гребенюков, директор группы «Аварии» и представители компаний Лива и Бука, являющихся разработчиками и издателями этого продукта.

Диск готовится в течение 8 месяцев и, как признался сам Б. Г., он не стремился оказывать давление на разработчиков, более того «дал карт-бланш, и только иногда подталкивал слегка идеей». Диск в сущности не является отражением внутреннего мира певца, и сам Б. Г. не является поклонником виртуального компьютерного мира, а предпочитает реальную и душевную жизнь со всеми ее проблемами. Компьютерные игры не входят в круг интересов Гребенюкова: «мне не хватает времени — пришлось бы выбирать: пить или играть в компьютерные игры. Я выбираю первое».

Однако работа над проектом заинтересовала певца и он не собирается останавливаться на достигнутом. Возможно, уже к осени Б. Г. порадует своих поклонников вторым проектом. «На этот диск не вошли многие музыкальные композиции, банально не хватило места. Вероятно они будут в следующем проекте, и планируется сделать диск более интересным и увлекательным, но сохранить основную концепцию предыдущего диска» — сообщил он журналистам. Работа пока находится на стадии разработки концепции, поэтому более конкретной информации Б. Г. сейчас не сообщит.

Первый тираж диска «Кольца времени» составит порядка 5.000 экземпляров и розничная цена на первых порах будет держаться в пределах 180 рублей.

# «БАВИЛОН 5» НА ДИСПЛЕЕ

«Здравствуй, старый друг» — это приветствие, с которым обращаются друг к другу герои сериала и их многочисленные фанаты в Интернете, невольно приходя к нему на ум всякий раз, как только на телеэкране появляются титры «Вавилон 5».

На Западе фантастических телесериалов было создано предостаточно, но после просмотра многих из них почему-то «старыми друзьями» я могу назвать только обитателей «Вавилона». А ведь были и «Star Trek» со своими продолжениями («Next Generation», «Deep Space Nine»), и «Blake's 7», и старилло-добрый «Lost In Space», и еще куча любопытного.

Почему же так произошло? Быть может, тому явной сюжет — человеческая судьба обитателей станции перед лицом надвигающейся катастрофы, войны с Тенями! Так ведь идею о спящей расе очень древний и потому бесконечно актуальный современному человеку существо достаточно стара, ее разрабатывал еще такой классик, как Ховард Филипс Лавкрафт (H.P. Lovecraft) в своем цикле «Cthulhu Mythos» в 30-х годах нашего века. Ну а схема со множеством коротких новелл, вертикалисю вокруг отдельных персонажей сериала и не имеющих решающего влияния на основную сюжетную линию, была отшлифована еще в упоминавшемся выше «Star Trek».

И тем не менее в «Вавилоне 5» эта идея органично переплелась, образовав нечто совершенно новое. Возможно, в этом сыграл роль Харлам Эллисон (Harlam Ellison). В титрах он именуется как «концептуальный консультант» (Conceptual Consultant). Эллисон — один из известнейших американских писателей-фантастов, многие его произведения удостоены престижных литературных премий. Еще в 60-х годах один литературный критик назвал научную фантастику «зеркалом тревог и сомнений современного общества». Эта фраза как никакая другая подходит для определения творчества Эллисона. Его «конек» — рассмотрение возможных вариантов развития человечества. Причем Эллисон, в отличие от многих его коллег, не смущается расписывать все возможные варианты, даже те, что оставляют на душе у читателя неприятный осадок. Смелость Эллисона задавать неприятные вопросы восюю пригодились создателям сериала. Достаточно вспомнить тему Корпуса Пси Костли сказать, прошел слух, что Харлам Эллисон будет соавтором нового эпизода из пятого сезона «Вавилона 5», однако название эпизода еще не утверждено.

Но главное слово при создании сюжета сказал, конечно, «отец» Майкл Стражински. Он тоже не новичок в фантастике. Достаточно вспомнить показан-

ный одним из наших телеканалов сериал «Сумеречная зона» («Twilight Zone»), для которого он писал сценарий. Российские телезрители могли видеть и два других сериала над которыми работал Стражински: «персонажа» западных фантастических сериалов на нашем телевидении «Captain Power And The Soldiers Of The Future», прошедшего на ныне несуществующем канале «2x2» еще год четыре назад, и мультипликационный сериал «Ghostbusters» («Настоящие охотники за привидениями»), показанный на первом канале.

Естественно, лицом сериала стали актеры.

Первым следует назвать Брюса Боксleitтера (Bruce Boxleitner), исполнителя роли капитана Шеридана Боксleitтера, сам большой любитель фантастики, снимался в многочисленных фильмах и телесериалах, начиная от «мыльных опер» и заканчивая классическими вестернами, большинство которых в России не демонстрировалось. Талант актера не остался незамеченным публикой: он дважды получал награды «Лучший актер телесериалов», ежегодно присуждаемой читателями журнала «Sci Fi Universe». Именно благодаря его усердию образ капитана Джона Шеридана в сериале «Вавилон 5» получился столь ярким.

В борьбе против Теней Шеридану помогает Делени — посол Минбары в «Вавилоне 5». Ее играет Мири Фурилан (Miri Furlan). Рожденная в Югославии, госпожа Фурилан снималась в родные и дважды награждалась «Золотой Ареной» (югославский вариант «Оскара») как лучшая актриса. Фильмы с ее участием удостоились Золотой пальмовой ветви в Каннах («When Father Was Away on Business») и Гран-при кинофестиваля в Венеции («Three For Happiness»). Некоторое время назад Мири эмигрировала в США, где продолжает сниматься. Недавно она получила очередную награду за роль в фильме «Antigone».

Еще одна женщина с сильным характером на станции — командор Сюзен Иванова, роль которой исполнила Кляудия Кристиан (Claudia Christian). Кроме телесериалов, она снималась во множестве полнометражных фильмов. Любители фантастики помнят ее по фильму «Спрятанный» («The Hidden») относительно недавно показанному на канале НТВ. Помимо съемок, Кристиан еще и поэт, ее альбом «Taboo» недавно появился в продаже. В дополнение к этому, она автор нескольких детских книжек.

Закрывает «великолепную четверку» начальник Службы безопасности Майкл Гарибалди (актер Jerry Doyle). Кроме съемок в телесериалах

(«Homefront», «Reasonable Doubts», «The Bold and the Beautiful») Джерри Доул занят в нескольких театральных постановках.

Наше время — время виртуальной культуры. Все мало-мальски важные события получают свое отражение во Всемирной Сети. И «Вавилон 5» не стал исключением. Более того, авторы и актеры активно используют огромные возможности, предоставленные им Сетью, для проверки своего творчества. Благодаря их многочисленным ночным беседам с поклонниками сериал стал одним из самых широко представленных в Интернете событий киноиндустрии.

Большая часть серверов, посвященных «Вавилону» — англоязычные, что вполне естественно. Но после показа трех первых частей («сезонов») по ТВ-6 появились и российские серверы.

<http://www.babylon5.com>

(Русский сайт «Вавилон 5», Алексей Головин),

<http://www.babylon5.ru> (Фан-клуб «Вавилона 5», Сергей Шелон),

<http://www.b5babylon.ru> («Вавилон 5», русская страничка, Владимир Львов).

Но и тогда российским почитателям сериала показало мало. Давним



честолюбивыми стремлениями, некоторые из них вознамерились пойти дальше. Недавно группа отечественных разработчиков выставила сообщение в Интернет о начале работы над компьютерной игрой во вселенной «Вавилона 5». Пока что предоставленная информация крайне скудна. Разработчики обещают ~~идеально~~ значительную свободу действий. По их словам, игру планируется сделать в жанре 3D-стратегии с элементами RPG, разумеется, будет предусмотрена возможность игры через Интернет. В ходе игры вы будете воевать на чьей-нибудь стороне, заключать договоры, открывать и осваивать новые планеты. Там может находиться что-нибудь интересное артефакты (наследство древних рас), заброшенные города, храмы, нирравы, жаждающие либо заключить с вами договор, либо убить вас. Одним словом, полно космической экзотики! Так же к вам будут прибывать персонажи сериала: Шеридан, Иванов, Делвин, Кош и другие, с проверкой или просто с дружественным визитом. Если вы программист или художник и хотите принять участие в этом проекте, пишите по адресу: [senin@dataforce.net](mailto:senin@dataforce.net)

Американцы, как и слеаовало ожидать, тоже не дремлют. Компания *Sierra On-Line* совсем недавно выпустила два диска, первый из которых представлял собой путеводитель по вселенной «Вавилона 5». Там много сведений о кораблях, вооружении, государствах, нирравах... И самое поразительное — фантастическое количество видеоклипов и фотографий из самого сериала.

Второй диск (созданный *Sierra* совместно с *Sonic Images*) называется «Лучшее из "Вавилона 5"». Здесь представлены чарующие музыкальные фрагменты: пятнадцать саундтреков из семи вышедших CD Кристофера Франка и еще два саундтрека, написанные специально к готовящейся игре *Sierra*.

Все так же *Sierra On-Line* объявила о начале работы над своей собственной игрой на основе сериала. Это будет симулятор космических сражений, в котором вы будете командовать любым из имеющихся на станции кораблей, включая и истребители Земного Содружества. Помимо боя в игре будет и некоторый элемент стратегии — вам придется управлять всей станцией и решать, какой корабль послать на очередное задание. Заданий же будет много всяких разных: тут вам и сопровождение транспортных, и борьба с пиратами, и рейды на планеты врагов...

Короче, нам обещают нечто достойное. Только пот как окажется на самом деле.

Андрей Шаповалов,  
Владислав За Ха/Дума



## ВРЕМЯ НОВОЙ МОРАЛИ

В истории существует множество способов прививать те или иные моральные ценности. Но только теперь появилось наиболее эффективное для этого средство. Воспитательные уроки не скучают, как в былые времена, слушая заученные поучения старших, а сами спешат получить шарочку новых уроков.

Речь идет о компьютерных играх. Невинное развлечение, отдых после тяжелого трудового дня на самом деле давно превратился в мощный воспитательный механизм, который исподволь прививает людям новые моральные принципы.

Это полюбому тому, как человек, долго проживавший в чужой стране, постепенно привыкает к новому образу жизни. А ведь в большинстве стран к компьютеру привыкают уже с трех-четырех лет. Ясно, что никакие «истинные» моральные ценности уже не смогут быть привиты тем, кто с детства привык жить по правилам компьютерных игр.

Что же это за правила?

### Kill'em all!

Большинство игр предлагает нам массовое уничтожение как основное действие. С каждой новой игрой сцены убийства становятся все более откровенными. Тела разлетаются на кровавые куски, взметая брызги крови. Головы жонглируют, и вы можете играть ими в футбол. Убийство путем сдиранья кожи живьем.

Многие такие игры являются многопользовательскими: за каждым виртуально убитым стоит реальный, живой человек.

Чем больше игроков вы убили, тем выше ваш рейтинг.

Убитый тут же воскресает и вновь вступает в игру. Формируется представление об убийстве как о чем-то почетном, захватывающем — и никому не вредящем.

Убийства вводятся также в те сферы человеческой деятельности, где их, по идее, быть не может — в автомобилях и даже в хоккей. В игре «*Carmaqedon*» вы получаете очки за сбивших пешеходов.

Убить можно между делом. В основном это относится к стратегическим играм. Введя в бой свои войска, игрок не задумывается ни о мирном населении вражеского государства, ни даже о своих подопечных. Главное — победа любой ценой. В «*Master of Orion 2*» вы подвергаете бомбардировке целые планеты, уничтожая как войска, так и мирное население. Количество убитых при этом нечислится миллионами.

### Идеал добра выброшен за ненадобностью

В таких играх, как «*DOOM*» или «*Mortal Kombat*» речь вроде бы идет о борьбе добра и зла. Но постепенно понятие о добре тускнеет. Заставка промоласно объявляет, что, дескать, начинается великий крестовый поход во имя добра, но в ходе игрового процесса речи об этом нет.

Добро становится лишь необязательным довеском к основному действию.

Игровой процесс может заключаться в тотальном уничтожении, мордобое и т. п., а во вступлении объявляется, что все это делается во имя добра. Получается, что борьба во имя добра (путем насилия, естественно) обязательно получит этический положительный оттенок, как бы она ни велась. Фактически речь идет не о самом добре, как это понимают философы-этики, а о пустом слове, обычной этикетке, за которой не стоит никакого значимого содержания.

Мотивирование поступков добрыми намерениями становится чем-то вроде отживающего себя акригала, реликта древних времен.

Вывод, который играющий делает на основе подобных игр (в большей мере — бессознательно), состоит в следующем. Добро — это хорошо, и за добро следует бороться. Тогда ты будешь «хорошим» со всеми вытекающими отсюда положительными последствиями. Однако для того, чтобы бороться за добро, достаточно просто прикренить слово «добро» к своим действиям — при чем любым. Любое деяние этически положительно, стоит лишь провозгласить, что оно делается во имя добра.

### Вы лично видели Мораль?

Нет добра и зла, нет морали. Мы не становимся по ту или другую, как говорил Ницше, вовсе нет. Добра и зла нет вообще.

В самом деле, компьютерная игра — это только игра, и не больше. Да, в ней есть экономика, есть политика, научный прогресс, рост населения, которое может быть как довольным, так и недовольным нашими действиями как правителя или просто согражданина. Но морали — нет.

Вы хотите уничтожить три миллона колонистов за следующий ход? Какими соображениями должен руководствоваться игрок при поиске ответа на этот вопрос? Моральными? Нет. Только соображениями практической полезности. Геноцид снижает вашу репутацию в глазах других государств. Совершение массового убийства в игре имеет отрицательные последствия, но не из этических соображений, а из политических.

А проблемы с избыточным населением решаются крайне просто. Лишние рты следует послать на перенаселенные планеты. Они погибнут по пути, и никто вам слова за это не скажет.

Словом «мораль» в подобных играх обозначают уровень довольства или недовольства населения.

Многие сюжеты компьютерных игр составлены как искусство, что позволяет игроку за уверенность, что в созданном гейм-мейкерами мире и в самом деле не может найтись места зти. После Третьей мировой войны часть людей снова продолжила жизнь в подземных бункерах, а оставшимся пришлось приспосабливаться к условиям радиоактивной пустыни. Спустя много лет уровень радиации упал, и люди попытались выйти из-под земли. Очевидно, что война неизбежна. Конечно, можно прекраснодушно пожелать, чтобы обе стороны пришли к консенсусу. Но здравый смысл подсказывает, что это невозможно. Мутанты не простят ренегатов, закрывших им путь к безопасное будущее свинцовым дверям, а люди, много лет прожившие в условиях полной изоляции под землей, никогда не примут за равных генетических уроков, ибо изоляционизм не совместим с толерантностью. В космосе восемь народов, а галактика только одна. И это уже не этика, а арифметика.

Мощной тенденцией в развитии компьютерных игр является усиление реализма. Игровой мир все точнее копирует универсум по сю сторону экрана. Это касается почти всего: законов физики, устройства технических средств от автомобиля до истребителя и их поведения при взаимодействии со средой разных типов, особенностей функционирования экономических систем, генетики. Вы летите на виртуальном самолете, которые в точности копируют настоящие, над ландшафтами, до последней крошки воссозданными при помощи спутниковой съемки. Почти все элементы реального мира с большей или меньшей точностью копируются миром компьютерных игр. Но этике в них места нет.

## Супермаркет моральных ценностей

Проблематична и возможность выбора стороны. Это все равно, что выбирать стиральный порошок в супермаркете. Вот эти персонажи олицетворяют добро, говорит нам автор, а эти — зло. Первые честны, благородны, порядочны. Вторые — наоборот. За кого из них вы будете играть? Пожалуй, сперва кампания за тех, потом за других.

Мы имеем дело с лишением моральных ценностей их ценностного характера. Да, добро и зло существуют — вот нам живой пример одного и другого. Но это разность равных. Добро ничем не лучше зла. А зло ничем не хуже.

Классические игры такого типа — серия «Star Wars». Теперь, став действующим лицом этой знаменитой саги о борьбе темной Империи и благородных Повстанцев, вы можете встать на любую сто-

рону. Другие примеры — «Heroes of Might and Magic 2», «Mortal Combat».

А вот еще один вариант. Игрок должен бороться со злом, в этом отношении выбора у него нет. Но выйти на этот бой он может как в облике благородных палача или крестоносца, так и в качестве черного маг-некроманта или убийцы. Чтобы бороться со злом, вовсе не обязательно быть на стороне Добра.

## Evil is Good? Или наоборот?

Однако самый разрушительный способ извергнуть моральные ценности — это смешение добра и зла, погружение игрока в самое жерло этических проблем, в котором он при всем желании не сможет найти однозначных ориентиров.

Делается это очень просто. Вначале четко объясняется, кто хороший, а кто плохой. После этого благородные герои начинают вести себя плохо, а подлые — благородно. Победа благородных героев в результате их подлых поступков трактуется как торжество добра. И наоборот. Слова — всего лишь яркие вещи, а характер и поступки героев часто диктует автор, а не логика повествования. На первый взгляд кажется, что человека со стойкими этическими принципами нельзя запутать таким образом, но подобный ход мыслей — опасная самоуверенность.

Вот два примера.

В «WarCraft 2» речь идет о том, что полчища орков напали на поселения людей. Комментарий неуместно дает нам понять, кто есть кто. Орки ведут войну захватническую, т. е. несправедливую. Люди — освободительную, т. е. справедливую.

Но давайте изучим вопрос пристальнее. Сразу бросается в глаза тенденциозность составления видеозаставок. Создается впечатление, что люди выиграли войну в белых перчатках, почти никого и не убив, а орки творили злодеяния каждое мгновение. Даже цветовая гамма игры ярко тенденциозна: людям соответствует мирный и спокойный голубой цвет, оркам — тревожный и агрессивный смесь алого и бордового.

Очевидна пристрастность авторов к своим героям. Обречемся теперь к самой игре. Нам предлагается сыграть одну из двух кампаний (т. е. за обе стороны). И что же? Оба набора миссий — как за «плохими» орками, так и за «хорошими» людьми — абсолютно не идентичны. Обе стороны совершают по отношению друг к другу один и те же действия, ни одна не ведет себя более благородно или более плохо.

Только заголовочный текст позволяет окarakterизовать героев игры при помощи понятий добра и зла, справедливого и несправедливого. Но отчего мы должны верить чему-то заголовочному тексту больше, чем собственным глазам? Исходя из реальных действий обеих сторон, которые мы видим в миссиях, невозможно сказать, кто здесь хорош, а кто зло.

Возможно, мы ошиблись в трактовке игры? Отнозд нет. В следующей же игре серии «WarCraft» (хвосте) рассказывается о том, что людям жестокие колонизаторы-европоцентристы, а оркам — бедные, заби-

тые аборигены, чья самобытная культура была безжалостно распотопана кованым сапогом.

Другая игра, в которой происходит подмена понятий добра и зла — «Dungeon Keeper». На первый взгляд, в ней нам предлагают сыграть за зло персонажа «Поступай правильно — будь плохим», — гласит реклама игры. «Evil is Good» — ее девиз. Вы — ирральный демон, а глубоким подземелье собирающий орды нечисти. Импы, орки, демоны, драконы, вампиры, дьяволы и иные твари будут служить вам. Смелые герои попытаются разрушить ваше подземелье, но все они падают под ударами ваших войск.

Казалось бы, перед нами — однозначное зло. Но примотимся внимательнее. Почему импы и компания считаются плохими? Потому, что они не такие, как люди? Так и негров христиане не считали. Что плохого делает Хранитель Подземелья? Строит катакомбы, добывает полезные ископаемые, холит и лелеет крейфоров. Разве это — зло? Разве он идет наверх, нападает на людей? А люди, ведомые алчностью и расовой нетерпимостью, ломаются к Хранителю, стремясь разграбить его сокровищницу.

В деятельности Хранителя Подземелья нет ничего, что позволило бы окarakterизовать этого персонажа как злой. Более того, он предстает перед нами как рачительный хозяин, заботящийся о своих подданных.

\*\*\*

Махнут рукой? Скажите, мол, это все игра, и нечего горючить огородами, где репа не растет? Можно... А вот только что будет потом?

Самая страшная опасность состоит в том, что это новое виртуальное микрокосмос, которое формируется компьютерными играми, чрезвычайно эффективно для достижения практических целей.

Раз нет Бога — ага, что у нас на клавише 1 стоит? Топорик.

Кант писал — Бог существует лишь потому, что есть совесть. Компьютерные игры лишают нас совести.

Сыграем в «Populous»!

Денис Чекалов

Мирд сообщает, что игра под названием «Grand Theft Auto» (как кстати и «Carnagoddon») запрещена к продаже в Бразилии. Нарушение карается штрафом в 8 с половиной тысяч долларов. Министерство Юстиции сочло игру неприемлемой авиду того, что цель игры — красть машины и убивать полицию (в случае с «Carnagoddon» игра награждает очками за убийство мисских жителей). Германия, Австралия и Бразилия тоже выказали озабоченность и пытаются ограничить распространение игры. Детям до 15 лет ее продавать нельзя. Основная претензия к игрем такого плана в том, что они делают убийство привычным и стирают психологический барьер отождествления человека от оскорбительного поведения. Правда, чем отпугивает в этом плане «Quake» от «Carnagoddon»? а не очень понятно. Разве тышишь, что в «Quake» ты убиваешь не людей? Но это в игре против монстров. А есть ведь «Deathmatch», игра против друзей намертво...

TW	LW	MW	Title	Developer/Publisher	Cat	#W	#D
1	1	21	Total Annihilation	CaveStory/GT	WG	1	23402
2	2	15	Duke 2	id Software	SH	2	25295
3	4	59	Duke 2	Buzzard	RP	1	21541
4	3	8	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	24242
5	8	66	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	20981
6	6	19	Fallout	Interplay	RP	5	24171
7	9	9	Dark Forces 2: Lost Knight	LucasArts	SH	6	25412
8	7	9	Wing Commander (Prophet)	Origin/Electronic Arts	AC/SH	7	25331
9	8	14	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	7	24689
10	10	13	Tomb Raider 2	id Software	AC/AD	9	24741
11	13	85	Command & Conquer: Counterstrike (Red Alert)	MicroProse	WG	1	21011
12	12	103	Outcast: Synthetic Worlds	MicroProse	ST	1	21879
13	11	13	Hits (Road To World Cup '98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	25502
14	14	13	Myth: The Fallen Lords	Bungie/3DO	ST	14	24735
15	15	66	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	20862
16	20	35	Demigod	Starline/SCI/Interplay	PA	6	23110
17	17	34	Dungeon: The Synthetic Worlds	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	23465
18	18	13	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	24759
19	19	15	Grand Theft Auto	DNA/BMG	PA	17	24444
20	21	11	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	25112
21	22	16	Reven (The Secret To Myst)	Open Road	AD	18	23465
22	22	30	3D Con 3 (episodes)	Mythic/MicroProse	ST	4	23311
23	18	22	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	23937
24	24	9	Warzone 2	Team 17/MicroProse	AC/PA	24	25303
25	26	19	Implosion	Frog City/SSI/Midrange	ST	21	24118
26	25	28	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSI/Red Orb	WG	12	23299
27	30	20	Demio Online	Origin/Electronic Arts	BP	18	23381
28	27	8	Gettysburg	Parsons/Electronic Arts	ST	15	24303
29	32	42	X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	AC/SH	7	22558
30	38	82	Quake/add-on	id Software	SH	1	19989
31	31	16	Hexchat 2/add-on (Tides of Darkness)	id Software	WG	2	21817
32	28	21	Hit: 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	24001
33	33	17	Enlightenment	Starlock	ST	25	24334
34	36	37	Moto Racer	DePue/BMG	BP	21	23293
35	35	17	Platoon General 2	SSI/Midrange	WG	27	24326
36	37	4	Grip	Aure Mael	AD	36	25517
37	33	60	MagicAdd-on (The Gathering)	MicroProse	ST	22	22110
38	55	13	Langbow 2	June V/Electronic Arts	SI	38	24881
39	37	10	Lords Of Magic	Impressions/Siem	RP	37	23295
40	40	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	30	24110
41	56	74	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RP	6	23321
42	45	12	F1 Racing Simulation	USA	PA	42	25497
43	42	44	Naked Eye: Special Edition	Electronic Arts	PA	16	22445
44	44	33	Links OS/2 (3)	Accurate/Starlock	SP	25	23324
45	34	19	Incubation (Time to Running Out)	Blue Byte	ST	20	24115
46	46	33	Little Big Adventure 2/Version's Odyssey	Activision	AD	19	23277
47	36	18	Jurassic	Cyberdog/3DO	AC/ST	24	24354
48	42	7	War	Activision/Intermedia/Ocean	ST	29	25527
49	66	10	SubSpace	Burst/Virgin	AC	48	25586
50	41	61	Phantasm 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	21311
51	53	7	America (The Final Saga) (3)	CSI/Starlock	AD	10	30811
52	72	4	Red Baron 2	Dynasties/Siem	SI	42	25445
53	51	7	P22 (Air Defender Fighter)	DIG/Onion	SI	51	25440
54	61	94	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	19323
55	57	117	Star 2	Star Crosses/Emprise	ST	11	17186
56	52	38	Capitlan Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	22831
57	46	5	Championship Manager 97-98	Enlight	PA	34	24734
58	61	5	Frags of Battle (3)	Shadowsoft/Starlock	SH	10	21470
59	68	86	The Settlers 2/Dar Sender 2	Blue Byte	ST	15	19393
60	64	15	Abe's Oddysee	id Software/GT	PL	23	24114
61	70	2	Warhammer: Final Liberation	SSI/Midrange	WG	49	24453
62	54	14	No Impass: Conquest Domain	Hedgehog/TYG	ST	29	24644
63	63	9	Command & Conquer (Gold Summon)	Westwood/Virgin	AC	63	25295
64	65	83	World Circuit Racing '91 (Grand Prix 2)	MicroProse	PA	6	19357
65	56	102	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	19911
66	60	8	Heavy Gear	Activision	AC	66	25532
67	74	22	Heaven 2	Future/Electronic Arts	SH	14	23736
68	67	16	Close Combat (A Bridge Too Far)	Arcade/MicroProse	WG	33	24232
69	70	70	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	20885
70	75	46	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	22209
71	66	6	Rescue of the Hanging	Griffin/Interplay	SH	71	21779
72	85	4	Illusion Pro 2	Realtime/EA Sports/Interplay	SP	72	25492
73	83	18	Shadow Warrior	3D Realms/GT	SH	41	23995
74	7	36	M.A.X.	Interplay	WG	25	21522
75	77	80	The Pandora Directive	Access	AD	36	20003
76	51	1	Nations (Islands at War)	Titanic/Activision	WG	43	24852
77	70	32	Believe It or Not!	Siem	SI	43	22325
78	73	58	Crusader (No Regrets)	Origin/Electronic Arts	AC	26	20303
79	62	43	Millions on Millions V (3)	PolyEx	PL	36	22532
80	87	15	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	24660
81	83	25	The Last Express	Shocking Car/Brosderbund	AD	16	22269
82	60	3	Snowman Rally	Virgin	PA	48	25565
83	62	17	BSX Prodigy (The Shock)	Empire	SI	45	23965
84	92	63	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Siem	ST	21	21707
85	69	15	Zork: Grand Inquisitor	Activision	AD	53	24446
86	95	47	Ultimate 76	Activision	PA	26	22225
87	94	13	Galactic Overlords 2 (3)	Starlock	ST	3	19326
88	94	175	Master of Magic	StarTrek/MicroProse	ST	3	15011
89	9	4	Resident Evil	Capcom/Virgin	AC/AD	89	24033
90	96	10	Dark Earth	Kolossal/MicroProse	AD	56	24033
91	88	19	Conquest	Activision	PA	26	22853
92	99	13	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1993)	Empire	SI	7	24454
93	1	1	CAT: Phantasm Racing	Microsoft	PA	83	24851
94	100	5	Front Page Sports (Football Pro '98)	Siem	SP	76	25248
95	97	2	Nightmare Creatures	Kolossal/Activision	SI	55	24542
96	51	116	The Dig	id Software	AD	21	17986
97	81	44	Chaos	Cyberlink/MicroProse	ST	32	21114
98	78	8	Earth 2140	Typhoon/Interplay	WG	78	24644
99	79	6	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	SI/SP	79	25451
100	98	3	Descent to Undermountain	Diagonally/Interplay	RP	98	25456

# Internet PC Games Top 100 Edition 269

23 февраля 1998 г.

www.worldcharts.com



Обозначения	
TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
MW	число недель в Top 100
#W	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(O)	игра только для операционной системы OS/2

Жанры игр	
AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

# Internet Video Games Top 100 Edition 100

23 февраля 1998 г.

www.worldcharts.com



## Обозначения

TW	место на текущей неделе
NW	место на предыдущей неделе
LW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(P)	Sony PlayStation
(S)	Sega Saturn
(N)	Nintendo 64

## Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

TW	LW	HW Title	Developer/Publisher Cat	ID
1	56	Final Fantasy 7 (P)	Square	JP 1 (1175)
2	28	Sakura Wars/Sakura Taisen (S)	Bandai	AD 2 (1592)
3	4	Resident Evil 2 (P)	Capcom	AD 3 (1718)
4	26	GoldenEye 007 (N)	Rare/Nintendo	AC 2 (1594)
5	15	Colony Wars (P)	Psygnosis	SH 4 (1680)
6	13	Tomb Raider 2 (P)	Electronic Arts	AD 4 (1614)
7	15	Top Gun: Aces (P)	Interplay	RA 7 (1711)
8	13	Diddy Kong Racing (N)	Rare/Nintendo	RA 2 (1683)
9	11	FIFA Road to World Cup 96 (P)(S)	Electronic Arts	SP 6 (1685)
10	85	Nights Into Dreams (S)	Game Arts/Sony	PL 1 (1228)
11	58	Fighting Masters (S)	AM2/Sega	FI 1 (1403)
12	1	Samurai II: The Duel (P)	Sega	RA 7 (1684)
13	11	Alien vs. Predator (P)	Deadworld/ST	PL 4 (1610)
14	2	Gran Turismo (P)	Sony	RA 14 (1748)
15	20	Castlevania: Symphony of the Night (P)	Konami	AC 6 (1628)
16	12	Street Fighter Collection (S)	Capcom	FI 11 (1686)
17	22	Crash Bandicoot 2 (P)	Naughty Dog/Sony	PL 9 (1659)
18	30	Thunderforce 5: S	Technosoft	SH 18 (1567)
19	20	Duke Nukem 3D (S)	3D Realms/Sega	SH 5 (1652)
20	17	FIFA Road to World Cup 96 (N)	Electronic Arts	SP 12 (1708)
21	15	Alexandria (P)	ACAD	AD 15 (1710)
22	22	Langrisser 4 (S)	WCC/Mage	ST 20 (1587)
23	30	Mad Max (P)	Mad Max/Sony	JP 5 (1409)
24	36	Shining: The Holy Ark (S)	Sega	JP 7 (1397)
25	16	Dead or Alive (S)	Techno	FI 6 (1655)
26	34	Final Fantasy Tactics (P)	Square	RP/ST 12 (1555)
27	25	Idolmaster: Memorial (P)	Konami	ST 24 (1540)
28	36	International Superstar Soccer/ISS 64 (P)(N)	Konami	SP 5 (1548)
29	25	Mace (The Dark Ages) (N)	Atari/McGraw-Hill	FI 24 (1831)
30	18	Soulblacker (S)	Rising/Electronic Arts	SH 22 (1442)
31	79	Guilty Gear (P)	Arcaid/Fox	PL 29 (1654)
32	33	Tekken 2 (P)	Bandai	FI 1 (1448)
33	11	Eden's Gate (N)	Probe/Atari	PL 31 (1444)
34	27	Top Gear Rally (N)	Boss Games/McGraw-Hill	RA 17 (1830)
35	32	Quake (S)	3D Realms/Sega	SH 28 (1592)
36	48	Hanagata: Seven Columns/Sakura Columns (S)	Sega	PU 38 (1703)
37	41	Star Wars: Dark Forces (P)	Nintendo	SI 5 (1571)
38	2	Critical Depth (P)	Singularity/ST	AC/ST 38 (1705)
39	11	Ghosts in the Shell (P)	Enix/THQ	SH 27 (1688)
40	37	Killer Instinct Gold (N)	Rare/Nintendo	FI 8 (1547)
41	26	WCW vs. nWo: Heat (P)	Atari/THQ	PL 19 (1697)
42	43	Star Wars: Rebel Force (P)	Atari/McGraw-Hill	RA 16 (1671)
43	72	Bomberman Fight (S)	Hudson	AC/PU 43 (1718)
44	48	Yakuza's Story (N)	Nintendo	PL 44 (1720)
45	10	Bomberman 64 (N)	Hudson/Nintendo	AC/PU 30 (1688)
46	33	Sega Young Cup Championship (S)	Sega	RA 5 (1685)
47	22	Time Crisis 2 (P)	Sega	SH 24 (1528)
48	51	Tomb Raider: Pit (S)	Cave Design/Atari	AD 1 (1183)
49	57	Lyle Wars (N)	Nintendo	SH 48 (1717)
50	42	Blatant Corps (N)	Rare/Nintendo	AC/SH 20 (1488)
51	45	Wipeout 2: Wipeout 2000 (P)	Psygnosis	RA 11 (1312)
52	54	Super Robot War F (P)(S)	Bandai	ST 52 (1562)
53	67	Dracula X: Night Symphony (P)	Konami	PL 41 (1467)
54	72	WCW nWo: Revenge (P)	Interplay/THQ	FI 54 (1705)
55	20	Formula 1: Championship Edition (P)	Psygnosis	RA 15 (1633)
56	55	Master Super Heroes (P)(S)	Capcom	FI 16 (1587)
57	44	Mario 64 (N)	Nintendo	PL 1 (1244)
58	26	Darklight Conflict (P)(S)	Play/Electronic Arts	AC 42 (1556)
59	50	Guardian Heroes (S)	Treasure/Sega	FI 2 (1172)
60	56	Resident Evil (P)(S)	Capcom	AD 1 (1148)
61	63	Steep: Deep Sliders (S)	Electronic Arts	SP 32 (1706)
62	39	Persona: Revolution (P)	Atari	RP 20 (1382)
63	79	Yakuza: Hours (P)	Konami	RP/ST 24 (1482)
64	1	Bust a Move (Dance & Rhythm Action) (P)	Enix	PL 64 (1730)
65	62	Patricia's Rapier (P)	Sony	AC 28 (1460)
66	1	Hagane: Wides World Olympia '98 (P)	Konami	SP 66 (1725)
67	51	Cyberbots (P)(S)	Bandai	ST 42 (1481)
68	44	Wipeout 2: The Dark Sector (P)(S)	Blizzard	MG 26 (1593)
69	55	Hi-Fi: Hi-Fi (P)	EA Sports/Electronic Arts	SP 21 (1618)
70	78	Mario Kart (N)	Nintendo	RA 2 (1302)
71	88	Duke Nukem: Blood (P)	Lucy's Design/Sega/Sony	FI 28 (1478)
72	71	Alban's Odyssey (S)	Working Designs	RP 36 (1215)
73	81	Jet Moto 2 (P)	Singularity/Sony	RA 73 (1670)
74	80	One (P)	Metal Concepts/Atari	SH 44 (1665)
75	1	NBA on the Edge '98 (N)	Konami	SP 75 (1729)
76	73	Subliminal Games/Sadden (P)	Tatey/Konami	RP 7 (1811)
77	68	Armored Core (P)	From/Sony	AC 41 (1588)
78	18	Nightmare Creatures (P)	Kalafon/Activision	AC 49 (1642)
79	73	Deadpool: G.I. Final Bout (P)	Bande	FI 76 (1657)
80	68	NCAA GameBreaker 98 (P)	Sony	SP 55 (1680)
81	21	Jet Set Radio (S)	AM2/Sega	FI 20 (1582)
82	11	Duke Nukem: Total Mayhem (P)	Electronic Arts	SH 51 (1687)
83	51	Duke's Diner (S)	Crima/Sega	AC/AD 30 (1361)
84	80	11 MK: Hyperbolic (Sub-Zero) (P)(N)	Midway	AC/AD 67 (1809)
85	52	Eye-Ball: Eye (S)	Imagineer	RP 32 (1432)
86	87	Reign (P)	Cybercortex	AD 86 (1707)
87	74	Test Drive 4 (P)	Infiniti/Syndicate/Activision	RA 47 (1682)
88	1	Grand Theft Auto (P)	DMA/BMG	RA 88 (1731)
89	82	11 Monitor Rancher (P)	Techno	ST 49 (1686)
90	67	Saber: Mean Super 5 (P)(S)	Angel	FI 36 (1365)
91	56	NFT: GameStar '98 (P)	Sony	SP 50 (1600)
92	83	Ray Storm (P)	Wanjiang	SH 23 (1428)
93	64	Ace Combat 2 (P)	Atari	SI 13 (1545)
94	30	Fighting Force (P)	Electronic Arts	FI 89 (1666)
95	85	Code Breakers 2 (P)	VEP/Sony	SI 51 (1688)
96	102	Shadow Master (P)	Hammerhead/Psygnosis	SH 93 (1727)
97	75	Blatant Wars (Transformers) (P)	Takara/Hudson	AC 97 (1681)
98	75	NHL 98 (S)	EA Sports/Electronic Arts	SP 43 (1713)
99	65	NBA Live 98 (P)(S)	EA Sports/Electronic Arts	SP 59 (1654)
100	98	Downward 2 (P)	Psygnosis	AD 37 (1621)



Программист увидел НЛО и подумал:  
«У кого-то диск полетел»

Товарищ Комманд Ком обитал на системной дисquette и вел беспорядочную жизнь, из-за чего страдал. Зарвавшись, он шел к доктору Нортону. Посадит, бывало, доктор Нортон товарища Кома в высокое кресло, возьмет за нижнюю челюсть и проговорит ласково: «А теперь скажи ботпат а-а-а»

Из «Питч о компьютерных жителях»

Сидит Билл Гейтс за компьютером. Подходит сыннишка — Пал, а правда, что твой 95-ый многозадачный?

— Правда, сынок  
— А покажи, как эта многозадачность работает  
— Сейчас, погодя, дискету доформатирую

— Ножи импов под соусом и охлажденные мозги Спайдер-демона с салатом

Заказ DOOMера в ресторане

Записал командир Нортон альбом и дал своим друзьям послушать.

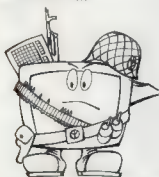
— Крутой у тебя драйв, — сказал ему товарищ Комманд Ком.

— Так у меня их целых три: А, С и D  
Из «Питч о компьютерных жителях»

Соли в машину компьютерщик, новый русский и слесарь. Заводят — не заводятся. Слесарь говорит: — Сейчас я гляну, что случилось, все сделаю — и поедом. Новый русский говорит:

— Сиди, и сейчас по соговому позвоню, придет бригада мастеров и все быстро сделает

А компьютерщик говорит: — Может, все вылезет из машинны и снова загрузится?



Генерал спрашивает у компьютерной системы

Нам наступать или отступать?  
Компьютер думает несколько минут и выдает:  
— Есть!  
— Что «есть»? — раздражается генерал

Компьютер думает еще несколько минут и рапортует:

— Есть, товарищ генерал!  
То-то!

Однажды весь день Комманд Ком ходил просветленный. А встретив грустного отца Вындуоза, ласково поинтересовался: «Случилось что-то, батюшка?»

«Все иконы украли», — сказал отец Вындуоз и заплакал

«Ах они, исхристие», — радостно почувствовал товарищ Комманд Ком. И усы его весело зашевелились

Из «Питч о компьютерных жителях»

Когда командир Нортон оставался один, он заблевал звездной болезнью. Алексей Сутиков. Из «Питч о компьютерных жителях»

— IDDDQ! IDDDQ! IDDDQ! — кричала начинающий DOOMер, уже корчась от выстрелов наседавших со всех сторон импов

— Стало быть, NIGHTMARE, — порискинул он мозгами, руками и ногами



Ползет по улице в дрыбадан пьяный хакер. Еле руки-ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый

— Слушай, Вася, ты чего? Вель ты же неслало назвал закодировался  
— А я вчера кола подобрал

— Правда, что Вентура отдалась отцу Вындуозу? — спрашивал командир Нортон у товарища Комманды Кома.  
— Паблишер, она Паблишер и есть, — глубокомысленно ответил тот

Из «Питч о компьютерных жителях»

Сидел как-то товарищ Комманд Ком и считал тики до пенсии

— Да-а-а, — вздохнула он задумчиво, — ведь как хорошо раньше-то было, без часов реального времени. Каждое утро просыпался — как заново родился! — Цим! строго сказал ему командир Нортон, — ты не понимаешь текущего момента! Нам часы позарез нужны! Вот смотри, уже почти пять часов! Пора буфера сбрасывать, а то эти прикурды выключат нас на полуслове и разбегутся по домам, в нам завтра со всем этим мусором разбираться

В С. Яленто «Нелюдимые истории из жизни жителей компьютерного мира»

Расскажите самый короткий анекдот — PKUNZIP ZIP

«Господа, — сообщил командир Нортон Диттеру и товарищу Комманду Кома, — вчера произошла Великая Русификация. Велено всем присвоить русские имена» Стали они думать. Ну, командира Нортона сразу назвали поручиком Северным Диттера, натурально, — Эрлеманом А вот товарищу Комманду Кома никакое русское имя не нравилось. Хотели было его Иваном Комовым назвать, да разошлись он! «Оболочки, — кричит, — вы дешевые! Мышей развели»

Из «Питч о компьютерных жителях»

«Желаете удалить запись?» — уточняет бухгалтерская программа, предлагая на выбор «Да» и «Нет». По умолчанию подсказка стоит на «Нет»

— Так вы хотите удалить запись? — интересуется консультант

— Да, — почти кричит бухгалтер

— Тогда отвечайте «Да» и нажимайте на **Enter**

— Да! — изо всех сил кричит бухгалтер и жмет на **Enter**

Консультация по телефону



Прибегает Вовочка к отцу  
— Папа! Правда, ты не огорчишься?  
— Смотри из-за чего.  
— Да я твой кофе прилил  
— Ну, это фигня!  
— Вот и я о том же! Но, похоже, твой компьютер так не думает: он теперь вообще не собираешься!

Одни QUAKER другому звонит и говорит:

— Собирайся, на рыбалку поедем!  
— Сейчас, только Thunderbolt возьму

Alex M. Pirogovsky



# ВНИМАНИЕ: конкурс

Мы хотим сделать «Игроманию» интересной для Вас. И нам очень хочется получить ответы на нашу анкету. Чтобы Вам интереснее было отвечать на вопросы анкеты, мы учредили конкурс, обязательное условие которого — заполнение анкеты. Конкурс такой.

Вам нужно ответить на десять вопросов по игре «Третий Рим» и прислать эту страничку из журнала с отмеченными правильными вариантами ответов по почтовому адресу редакции. Среди читателей, которые первыми (по почтовому штемпелю на конверте) пришлют правильные ответы, будут разыграны десять призов: три игры от компании «Дока», полугодовая подписка на журнал «Игромания», игровые плакаты. Предусмотрены также поощрительные призы. Не забудьте заполнить анкету. Держайте, *игроманы!*

## 1. Полное название игры «Третий Рим»

- ☐ «Третий Рим. Борьба за престол»
- ☐ «Третий Рим. Борьба под столом»
- ☐ «Третий Рим. Застольные войны»
- ☐ «Третий Рим. Хроника сражений»
- ☐ «Третий Рим. Борьба за власть»
- ☐ «Третий Рим. Борьба с властью за власть»
- ☐ «Третий Рим. Вольная борьба»
- ☐ «Рим Третим будешь?»

## 2. Игра «Третий Рим» создана студией

- ☐ Союз
- ☐ Перун
- ☐ E.M.I
- ☐ существующей на средства от подпольной продажи майонеза

## 3. Игра «Третий Рим» сделана в жанре

- ☐ приключения
- ☐ пародии на «Тетрис», но с эротическим уклоном
- ☐ трешерного боевика
- ☐ стратегии в реальном времени
- ☐ фильма ужасов

## 4. Какое из перечисленных строений можно встретить в игре «Третий Рим»

- ☐ казино
- ☐ метрополитен
- ☐ баню
- ☐ прачечную
- ☐ кремль

## 5. Сколько сторон противоборствует в игре «Третий Рим»

- ☐ одна
- ☐ две
- ☐ четыре
- ☐ какие стороны могут быть в квесте?!

## 6. Что можно сделать при помощи суда в игре «Третий Рим»

- ☐ посадить какого-нибудь гада на табуретку и врубить ток
- ☐ помиловать гада
- ☐ расстрелять гада
- ☐ отравить гада газом
- ☐ повесить каждого десятого гада, попавшегося под руку

## 7. Действие игры «Третий Рим» происходит

- ☐ в 1917 году
- ☐ в V веке до н. э.
- ☐ в XIII веке н. э.
- ☐ на рубеже XX и XXI веков

## 8. Какую из организованных группировок можно повстречать в игре «Третий Рим»?

- ☐ Тестонский орден
- ☐ Масонскую ложу
- ☐ Адвентистов седьмого дня
- ☐ Ирландскую Республиканскую Армию
- ☐ Подольскую орггруппу, но лучше ее не встречать

## 9. Как называется фирма, издавшая игру «Третий Рим»?

- ☐ GT Interactive
- ☐ «Дока»
- ☐ Interplay
- ☐ «Бука»
- ☐ они еще сами не решили

## 10. Сколько CD занимает игра «Третий Рим»?

- ☐ один
- ☐ два
- ☐ сидя, она вообще на стул не помещается
- ☐ шесть (шестой наполовину)

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерными клубами «Game Galaxy»

## 1. Ваши фамилия, имя, отчество

\_\_\_\_\_

## 2. Ваш возраст

\_\_\_\_\_

## 3. Информация о себе

\_\_\_\_\_

## 4. Используемая Вами игровая платформа

- ☐ PC
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Другая \_\_\_\_\_

## 5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

- ☐ Спортивные игры
- ☐ Гонки
- ☐ Имитаторы
- ☐ Походовые стратегии
- ☐ Ролевые игры
- ☐ 3D-асноп
- ☐ Подлинки
- ☐ Приключения (квесты)
- ☐ Логические игры
- ☐ Аркады
- ☐ Стратегии в реальном времени
- ☐ Другие \_\_\_\_\_

## 6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

- ☐ Новости
- ☐ Ждем игру
- ☐ Игры
- ☐ Ломас
- ☐ Вооружаемся
- ☐ Хит-парады
- ☐ Читаем письма
- ☐ Смеемся

## 7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»

- ☐ Интернет
- ☐ Рассказы на тему компьютерных игр и их обсуждение
- ☐ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
- ☐ Статьи по истории различных игровых жанров
- ☐ Описание старых хороших игр
- ☐ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п.)
- ☐ Викторины
- ☐ Кроссворды
- ☐ Другое: \_\_\_\_\_

## 8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

## 9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

## 10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее неудачными

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ваши письма с ответами на вопросы конкурса, а также с предложениями, пожеланиями и материалами, которые вы хотели бы видеть опубликованными, присылайте в редакцию по адресу: 109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16. «Астрей», «Игромания».

Сделать сравнительный анализ «железа»: видеокарт, саундов, модемов и т. п.

С. Стефанович, Новий Уренгой

Не забывайте старые игры, будьте повеселее, растите в объеме.

С пожеланиями долгого существования — Александр, Москва

Делайте ваш журнал более информативным и выпускайте все будущие номера сразу и по PC, и по SPS, чтобы не ждать целый месяц. Удачи «Игромания»!

Р. Малахеев, Москва

Не могли бы Вы написать про использование компьютера? Но все же журнал у Вас очень даже неплохой

Антон Кочулин, г. Шарья

Для вас писали (в конце 1997 года), не все довольны оказались:

Если собираетесь печатать про «железо», то не гоните такую муру. Честное слово, Вас не совсем иднот Pentium от 486 SX я как-нибудь и без Вас отличу. Конкретнее!

А. Н. Лысенко, Саратов

Безымян, о конкретности. У нас с ней пока, судя по этому отклику, тяжело. А вот читателям иногда весьма конкретны:

Имено сына четырех месяцев, усилитель «Hartman-Kardon 620». А так же жену — красавицу, но полную дурру.

И. С. (Редакция не решилась опубликовать имя и фамилию автора полностью)

Или даже вот так:

Красивый молодой человек, глаза карие, вес 42 кг, рост 142 см. Обожаю играть в квесты!

Владимир Иванов

Или так:

Мужик-пофигист, любитель «приключений». (Кавычки авторские — Red)

С. А. Николаев

Ваш журнал один из немногих хочет общаться с читателями. Напишите немного об играх под MMX.

Информация о компьютерах просто исчерпывающая. Возможны варианты оформления (рожа нарисовать, стрелочки поставить).

Так держать!

Учусь в 8 классе. Один из трех лучших учеников (далее следуют громкие аллодисменты). С Вашей стороны не мешала бы скидка

Евгений Веринин, Химки

Увеличить объем журнала, увеличить рубрику «компьютер для начинающих», писать секреты и коды для новичков.

М. А. Храмов, Москва

А вот истратили. Журавлев с москвичом Храмовым не согласен:

Описание игр можно делать не так подробно. Игра должна чему-то каждого учить. Коды и секреты — по-моему, совсем лишнее, своей голо-вой нужно думать.

Хотелось бы увидеть, что и почему продается в магазине «Игромания».

О. В. Журавлев, г. Ярцево

Наш уважаемый тезка и рекламодатель магазина «Игромания» — совершенно независимая от редакции «Игромания» фирма. Рекомендуем вам обратиться туда непосредственно.

Сделайте побольше иллюстраций к играм, чтобы журнал стал более красочным.

Ю. В. Никифоров, Москва

Быть более раскрепощенными, побольше развлекательных рубрик.

Виктор Радзевич, Ярославль

Так держать, «Игромания»! Мне очень понравился Ваш журнал. Я здесь нашел все, что мне нужно. Хотелось бы, чтобы Вы чуть больше рассказывали о новинках

А. А. Трофимов, Вязьма

Я прочел Ваш журнал, как говорится, от корки до корки, и никаких отрицательных мнений у меня на него нет. Могу только отметить, что это очень хороший журнал!

В. В. Катышев, Москва

Специализируйтесь на проходах, кодах, секретах. В прочих жанрах Вы неконкурентоспособны. Пытаться изменить это — бессмысленно и непродуктивно.

В. И. Иванов, Белгород

Помещайте в Ваш журнал плакаты популярных и готовящихся к выходу игр!

Помещайте адреса, чтобы можно было переписываться (прошу поместить мой адрес, но без фамилии (просто Александр), а то она уже слишком неблагозвучная).

Александр, 640003, г. Курган, ул. Курта-млинская, д. 18, кв. 19.

Предлагаю расширить сферу обзора игр, а также уделять время и чуть больше места рубрике «вооружение».

И. И. Обиховост, Краснодар

«Игромания» информативна, лаконична, пытается учесть мое мнение. Можно получить по почте мужской номер. Очень долго бьюсь над «Франкеништейном», помогите! Не копируйте остальные издания, не рассылайтесь, № 3 (последний за 1997 год — Red.) очень хорош. Опускатся до развлекательчик не стоит. Рейтинг и новости есть в других изданиях. Пишите все без лишнего словоблудия

и наукообразия, и станете лучшими. Так держать!

Пожалуйста, публикуйте анонс материалов следующего номера, это позволит определить, нужен он мне или нет, стоит ли заказывать. Приходилось бы прохождение «Венсали». Толковое руководство по «Томбовскому Райдеру» 1 и 2.

О. М. Фридман, Москва

Уделяйте больше места вопросу приобритения игр. Успехов «Игромании»!

Павел Пономарев, Уфа

С наилучшими пожеланиями.

Слава Калчанов и Руслан Курбанов

Для меня большая честь «Игроманию» прочесть. Кто настоящий игроман, Тот не пропустит их журнал.

Но настоящий игроман (Хоть мал он, или он не мал), По буквам ведь готов прочесть, Которых и не счесть В журнале «Игромания».

Про игры, к которым маня

Без подписи

Печатайте больше. Многие игры, может быть, будут одним по душе, другим так себе, так что увеличьте объем журнала.

Владимир Ворончихин, Хабаровск

В общем-то журнал неплохой, и я даже бы сказал, хороший, но хотелось бы, чтобы в нем было больше новинок (игрушек).

Е. Ю. Далашевский, Комсомольск-на-Амуре

Здоровья. Сыграй бы с кем-нибудь из Вас по сети.

С. А. Прозоров, г. Таштагол

Ваш журнал читаю со второго номера и остался доволен, но у меня есть одна убедительная просьба. Не могли бы Вы в своих журналах открыть рубрику «Вопрос — Ответ». Потому что даже у меня есть вопрос.

Пожалуйста, ответьте, будут ли выпущены игры для SPS. «Dark Forces 2», «Panzer General 2», «Star Control 3», «Alien vs Predator». Заранее большое спасибо!

Д. В. Дятлов, Москва

В 1998 году готовятся к выходу SPS-игры «Star Control 3» и «Alien vs Predator». О выходе других названных Вами игр нам неизвестно.

Меньше «воды», больше практических советов по редактированию файлов, замене озвучки, о всплывающих подсказках, тексте, шрифте, способах русификации

С. В. Канев, Нята

# Подробные описания игр, коды, секреты, советы

## №1 '97 100 стр., 1 к/л

### PC

Carmageddon  
Enemy Nations  
Interstate '76  
KXIII, MDK  
Moto Race  
Outlaws  
Redneck Rampage  
Theme Hospital  
X-Wing vs. The Fighter

### PC и PlayStation

Need for Speed 2  
The City of Lost Children

### PlayStation

Overblood  
Wild Arms



ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ  
САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ  
ИГР СЕЗОНА



## №1(4) '98

### PC, 96 стр.

Chaos: The Hill  
The Curse of Monkey Island  
Fallout: A Post-Nuclear Adventure  
Incubation: Time is Running Out  
NHL '98  
Pax Imperia 2: Eminent Domain  
Test Drive 4  
Tomb Raider 2  
Nuclear Strike



## №2 '97

### PlayStation, 96 стр.

Ace Combat 2  
Battle Arena Toshinden 3  
Command & Conquer  
Excitebike 2555 AD  
Final Doom  
Herc's Adventures  
Hercules, Katak the Blood  
The Last World  
Mazetok Warrior  
Norse by Norsewest  
Pandemonium, Tiger Shark  
Porsche Challenge  
SimCity 2000, Theme Park  
Y-Rally, War Gods  
Warcraft 2, X-COM

## №2(5) '98

### PC, 128 стр.

Г3П: Оранжевое приключение  
Sons of the Desert  
Seven Kingdoms  
Streets of Sim City  
Virtual Pool 2  
Blade Runner  
Constructor  
FIFA '98  
MK Trilogy  
NBA Live '98  
Odd World: Abe's Oddysee  
Shadow Warrior  
Worms 2



## №3 '97

### PC, 96 стр.

Dark Colony  
Dark Forces 2: Jedi Knight  
Dungeon Keeper  
GT Racing '97  
Little Big Adventure 2  
Magic: the Gathering  
Paragon General 2  
War Inc.



«600 игр для SEGA»  
480 стр.



«192 игры для  
8-битных приставок»  
160 стр.

Где можно приобрести  
«Игроманию»

«Агентство Тарасов, Т3», (095) 211-30-33  
«Апекс», (095) 235-54-53  
«Артис», (095) 158-67-54  
«Бибис-Глобус», магазин, ул. Мещанская, д. 6  
«Возрождение», (095) 915-29-67  
«Глобус», (095) 240-74-05  
«ИТ-Аналитик», (095) 208-62-39  
«Кардприд-Центр», (095) 150-06-03  
«Квазар», (095) 267-32-92  
«Команд», (095) 362-57-52  
«Лорис-М», (095) 974-21-31

«Медиа Мозг», (095) 129-94-90  
«Метрополитан», (095) 277-63-52  
«Метрополис» (Москва) (095) 270-07-03/05  
«Московский Дом Книжки», ул. Новый Арбат, д. 9  
«Пресс-сервис», (095) 962-93-13  
«Спутник», (095) 363-29-09  
«Радикал», (095) 487-02-44  
«Росс-Пресс ПТД», (095) 212-12-65  
«Самба-С», (095) 722-77-21  
«Телестар», (095) 237-64-14  
«Финтек», (095) 278-43-09

«НЭСТА», (095) 219-45-00  
\* «Right of Way», (095) 247-11-40  
Регистрационные распространители:  
«Метрополис» (Санкт-Петербург) (812) 316-58-49  
«Сар», (Москва) (095) 974-21-32  
«ЛОУ ПРЕСС-СЕРВИС», (С-Пб) (812) 964-04-74  
«Лад-НН», (Новосибирск) (3832) 40-85-80  
«Тор-Книга» (Новосибирск) (3832) 39-63-63

\* — розничная торговля

## Редакционная подписка на журнал «Игромания» и книги, посвященные игровым приставкам

### Бланк заказа

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_  
 Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_ область (край, район) \_\_\_\_\_  
 город \_\_\_\_\_ улица \_\_\_\_\_  
 дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_ квартира \_\_\_\_\_

Я хочу заказать следующие журналы и книги:

Журналы «Игромания» (в 1997 году – PC и PlayStation, в 1998 году – PC)

за 1997 год: №1(PC & SPS)

☐

№2 (SPS)

☐

№3(PC)

☐

за 1998 год: №1(4)

☐

№2(5)

☐

№3(6)

☐

№4(7)

☐

№5(8)

☐

№6(9)

☐

Книги: «192 игр для SEGA»

☐

«192 игры для 8-битных приставок»

☐

Если вы проживаете в Российской Федерации в районах, доступных для наземных видов транспорта, и хотите получить журнал или книги по почте, то можете оформить редакционную подписку. Для этого подберите общую сумму вашего заказа, учитывая, что один номер журнала стоит 20 рублей, книга «192 игры для SEGA» – 35 рублей, «192 игры для 8-битных приставок» – 18 рублей. После любого отчисления сберегательного банка, переводите определенную вами сумму, указав на бланке:

Получатель – ООО «Игромание»

ИНН 7702206189

АКБ СБС-АГРО.

Р/с 407028101003000000524.

К/с 30101810200000000506.

БИК 044541506

Переводные деньги, заполните бланк заказа. В календаре рядом с номером вам номером журнала или названием книги укажите количество заказываемых экземпляров. Отправьте бланк заказа и квитанцию об оплате (можно ксерокопией) по адресу:

109193, Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, фирма «Астрей» («Игромание»).



## Подписка на журнал «Игромания» через почтовое отделение

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

**АБОНЕМЕНТ** на газету-журнал

**38900**

(индекс издания)

(наименование издания)

Количество комплектов:

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

**ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА**

ПВ

место

ли-тер

на газету-журнал

**38900**

(индекс издания)

**ИГРОМАНИЯ**

(наименование издания)

Стои-мость

подписки

пере-адресовки

руб.

коп.

руб.

коп.

Количество комплектов:

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

Подписку на «Игроманию» на второе полугодие 1998 года вы можете оформить через любое почтовое отделение связи. Для этого нужно вырезать бланк, напечатанный на этой странице, заполнить его, отнести на почту и оплатить подписку. Бланк можно также приобрести на почте. Индекс журнала – 38900 в «Общедоступном каталоге» (раздел «Бумага-пресс»). Стоимость подписки по каталогу (без доставки) на шесть месяцев – 80 руб. 94 коп. На один месяц – 13 руб. 49 коп.





# КОМПЬЮТЕРЫ

**SMS**  
Style Micro Systems

Гарантия 24 месяца.  
Сертификат Госстандарта  
РОСС RU.ME06.B00318

# SUNRISE



Работаем с Вами...

## МАГАЗИН

Базовая конфигурация:

RAM 8 Mb EDO, HDD 1.0 Gb EIDE,  
FDD 3.5", SVGA card 1 MB PCI,  
Mini Tower Case, Keyboard, Mouse

Pentium processor 166 MHz  
с технологией MMX™ 405

Pentium processor 200 MHz  
с технологией MMX™ 510

Pentium processor 233 MHz  
с технологией MMX™ 615

Pentium II processor 233 Mhz 801

Pentium II processor 266 Mhz 991

Мониторы 14"/15"/17" NI MPRII от 190

Принтеры (лазерные, матричные, струйные),  
копировальные аппараты Rank Xerox (A4),  
факс-модемы US Robotics, комплектующие,  
источники бесперебойного питания APC,  
средства multimedia, расходные материалы,  
ручные и планшетные сканеры, сетевое  
оборудование, программное обеспечение,  
аксессуары, оргтехника для дома и офиса.

**5 часов в Интернет БЕСПЛАТНО!**

*Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!*  
Магазин и сервис-центр: Красноказарменный пр-д, 1 (ст.м. "Авиамоторная")

Тел.: (095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180

Магазин: Овчинниковская наб., дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")

Тел.: (095) 950-1040, 951-1127

Мы ждем Вас: понедельник-пятница: с 10.00 до 19.00, суббота - до 16.00

Pentium является зарегистрированным товарным знаком и MMX является товарным знаком Intel Corporation.

## СЕРВИС-ЦЕНТР

Ремонт компьютеров,  
принтеров, мониторов.

Модернизация компьютеров:  
386 ➔ 486 ➔ Pentium® Processor

Послегарантийное обслуживание.

Обмен мониторов:  
14" ➔ 15" ➔ 17" ➔ 20"

Установка и настройка: multimedia,  
факс - модемов.

Заправка и ремонт копиров.

Проектирование и установка  
компьютерных классов "под ключ".

Выезд специалиста к заказчику.

<http://www.sunup.ru>

E-mail: [service@sunup.ru](mailto:service@sunup.ru)



**симптомы:** Острая  
адреналиновая  
недостаточность  
**диагноз:**

**Игромания**

**направление:** магазин  
"Игромания",  
3 раза в день...

PC-CD,  
SonyPlaystation,  
Nintendo64,  
SegaSaturn,  
MegaDrive,  
GameBoy,  
Tamagochi,  
joysticks,...

**379 6827**

т е л е ф о н

МАГАЗИН

**Игромания**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
И ВИДЕОИГРЫ



РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ,

ДОМ 46,

КОРПУС 3,

МЕТРО

"РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ",

ТОРГОВО-ПЕШЕХОДНЫЙ

КОМПЛЕКС,

ЕЖЕДНЕВНО!

НОВЫЕ

ПОСТУПЛЕНИЯ

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ



scan: The Stainless Steel Cat